ANIMAL CROSSING CON NEW NINTENDO 3DS

CLUB Nintendo®

Revista Oficial

THE LEGEND OF ZELDA™ Tri Force Heroes

CHIBI-ROBO! ZIP LASH

amiibo INCLUIDO

0 37634 13138 1 10

C • L • U • B

Nintendo®

Revista Oficial

Welcome to Animal Crossing

HAPPY HOME DESIGNER

© 2015 Nintendo

SUMARIO

NUESTRA PORTADA

6

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

Si un héroe legendario no era suficiente, ahora tendremos tres colaborando al mismo tiempo en pantalla, gracias a **Tri Force Heroes**, el nuevo título de la franquicia en el que podremos hacer equipo con jugadores de todo el mundo.

© 2015 Nintendo

Aventureros del espacio

22

Star Fox

Acompáñanos a recorrer la historia de esta serie en todas las consolas de Nintendo en las que ha aparecido, incluyendo la futura entrega de Wii U.

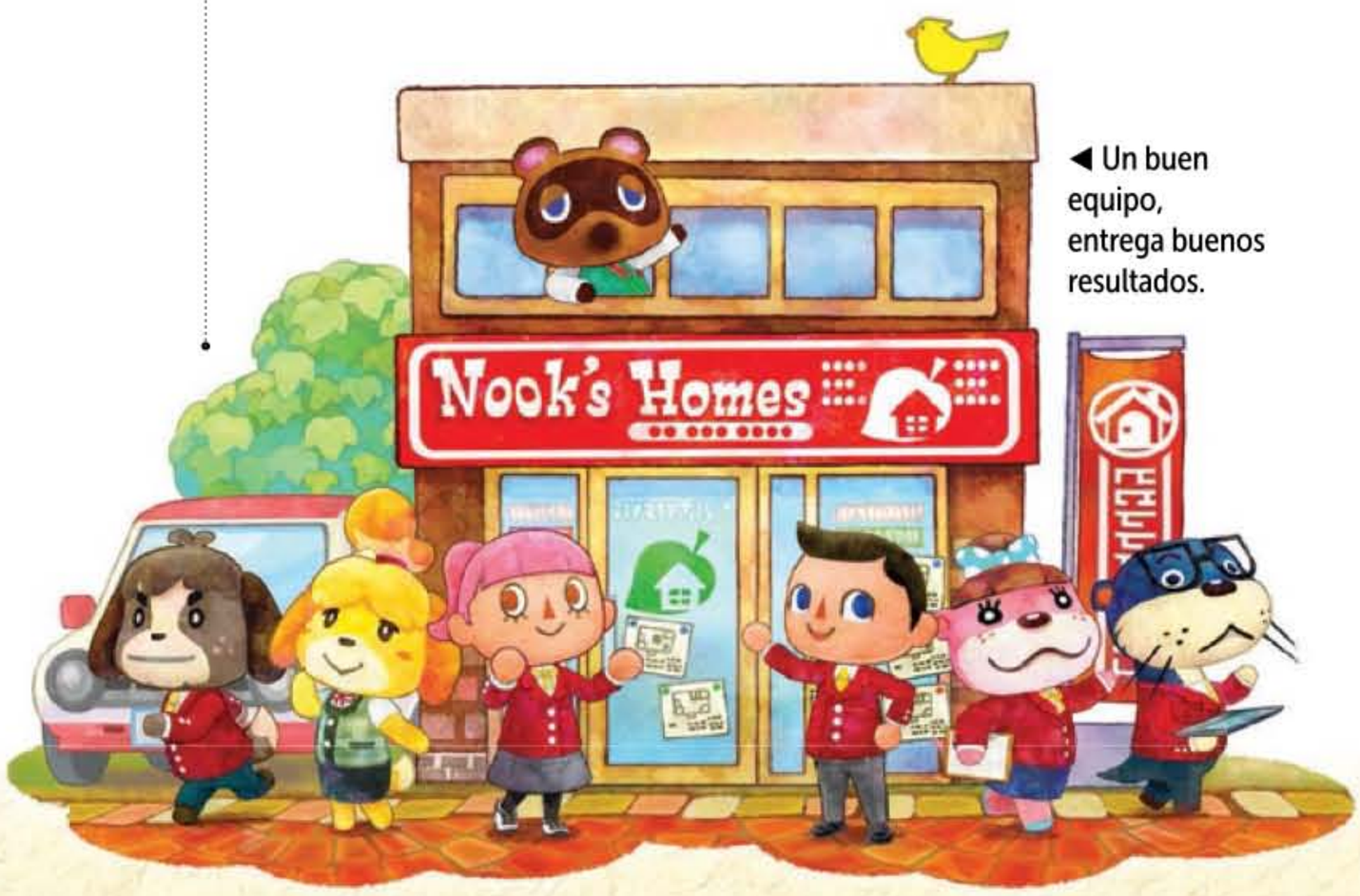
▲ ¿Los extrañabas? pronto volverán.

Diseña tu propio pueblo

54

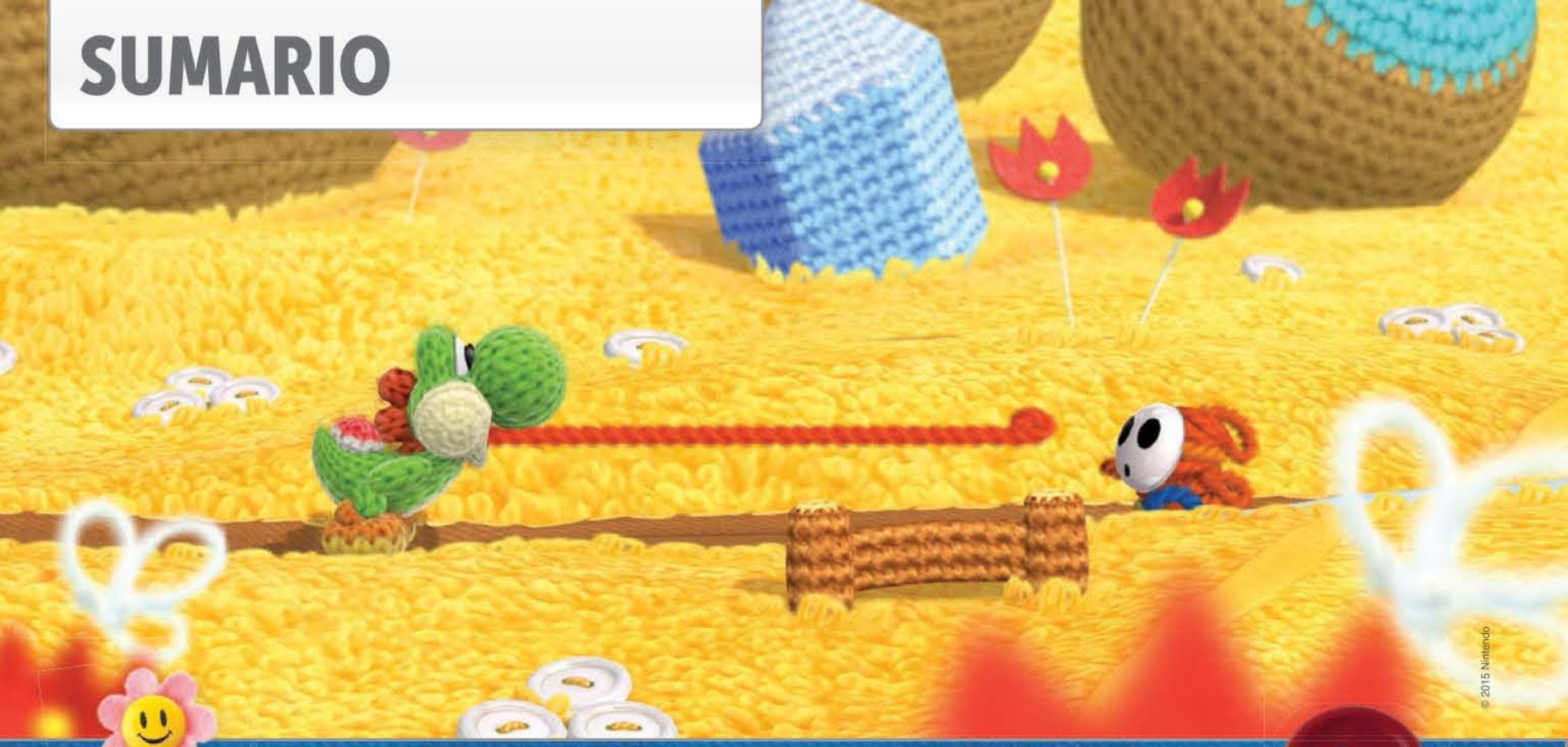
Animal Crossing: Happy Home Designer

Para todos los que extrañaban las novedades en sus pueblos de **New Leaf**, ahora podrán dedicarse a la construcción y decoración de inmuebles en **Happy Home Designer**, título que llegará junto al New Nintendo 3DS.



◀ Un buen equipo, entrega buenos resultados.

SUMARIO



© 2015 Nintendo

38 **Yoshi's Woolly World**

Te preparamos un gran avance de uno de los juegos más esperados para este fin de año en Wii U. Una exclusiva más para esta consola de la cual te vas a enamorar enseguida.

Lo relevante del mes

78 **Skylanders Superchargers**

Apoyándose en el exito de amiibo para integrar dos figuras excluivas para Wii U, llega **Superchargers**.

82 **Chibi-Robo! Zip Lash**

Después de varios años de descanso, este personaje está listo para la aventura de su vida.

86 **Just Dance 2016**

Con pocas novedades pero con mucho ritmo, aparece la nueva versión de esta serie de Ubisoft.

Lo mejor de la eShop

90 **TLOZ: Ocarina of Time**

Ya se encuentra en la eShop de Wii U este gran clásico de todos los tiempos.

92 **Kirby 64 The Crystal Shards**

Además de una gran historia, cuenta con un divertido multijugador para cuatro personas.

94 **Xeodrifter**

De las mejores obras que han aparecido para el sistema de descargas de Nintendo.

95 **Golden Sun: The Lost Age**

Uno de los mejores RPG para Game Boy Advance al alcance de las nuevas generaciones.

68 **Galería Super Mario Maker**

Conoce algunos de los diseños que puedes lograr en el juego en esta sección especial.

EDITORIAL

El New Nintendo 3DS por fin llega a América, lo hace con Animal Crossing

▲ Ahora lo tendremos, además de la versión XL

Siempre pensé que era cuestión de tiempo el que la nueva portátil de Nintendo -de tamaño tradicional- llegara a nuestro continente. Ahora sólo queda ver qué tan solicitada será entre los seguidores de la marca, quienes en su momento, criticamos la ausencia de opciones en el mercado. En nuestro artículo de **Animal Crossing: Happy Home Designer**, mostramos la opción temática de la consola disponible con el lanzamiento. En lo personal me gustó mucho, ya tendrás tu opinión. Y lo que sí hay que destacar de esta consola, es la ventaja que tendremos para cambiar el aspecto con las carátulas disponibles. ¿Quién dice yo?

The Legend of Zelda, nuevamente en portada. Sin duda una de las series que más a aparecido con esta distinción en Club Nintendo, y cómo no hacerlo, si tiene millones de fans que esperan con ansias sus lanzamientos. Pues bien, aquí está una nueva entrega, no tan tradicional, pero con mucho por ofrecer. Dale una buena revisada al artículo de portada y alista a tus amigos para una buena sesión de videojuegos en modo multijugador.

Toño Rodríguez
Editor

ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
DIRECTOR CREATIVO Y VIDEO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García "Master" Kensuo

DIGITAL
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco
COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN
Gustavo Briones
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN MÉXICO
Refugio Michel García

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
GERENTE GENERAL COLOMBIA
Beatriz Pizano

GERENTE GENERAL
CHILE
María Eugenia Goiri

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE NUEVOS NEGOCIOS CHILE
Patricia Rosales
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTOR COMERCIAL DE CUENTAS MÉXICO
Josu Garritz
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR MÉXICO
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Jessica Bustos
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
Sebastián Goycolea
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
John Jairo Mejía
COORDINADOR MÉXICO
César Jaques Cuevas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
COORDINADOR MÉXICO
Ramón García Calderón

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 24 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2015. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC**. Editor responsable: Francisco Javier Martínez Stanes. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600 102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704564 • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376 6060; Fax: (571) 376 6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel. (571) 404 9052 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 515; Fax: (571) 401 2253; suscripciones@editorialtelevisacо.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2013.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

COMUNIDAD

¿Cuál es tu opinión de los avances de TLOZ: Tri Force Heroes?

El no ser parte de la cronología no afecta en nada, será un excelente juego donde podremos volver a jugar muchas personas, no será posible aburrirnos.
Luis A. Reyes

Será un muy buen juego, superó mis expectativas y sé que la de muchos.
Gabriel Mostachos

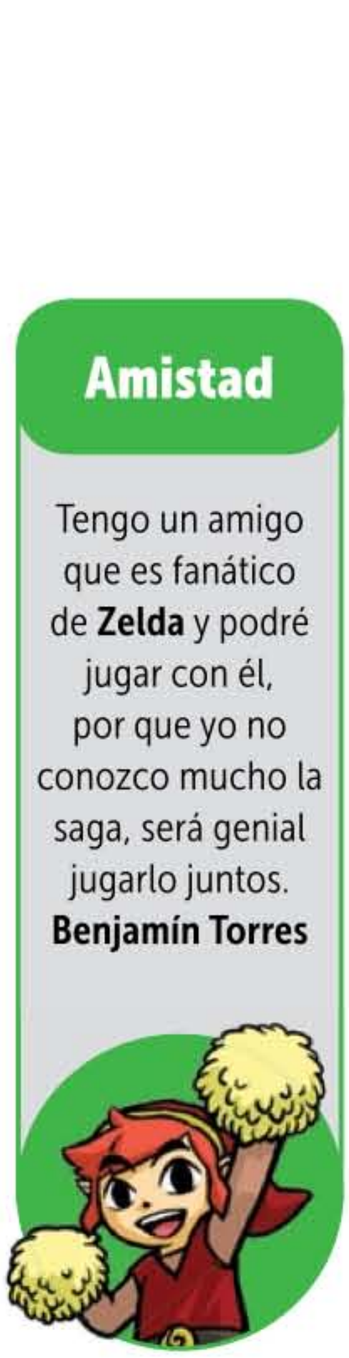
Una idea fresca, enfocada a la diversion no a la "seriedad" de la saga, pero tiene mi interés.
@NintenNica

Es algo nuevo para la saga y será muy divertido jugarlo con otras personas.
@Sali690

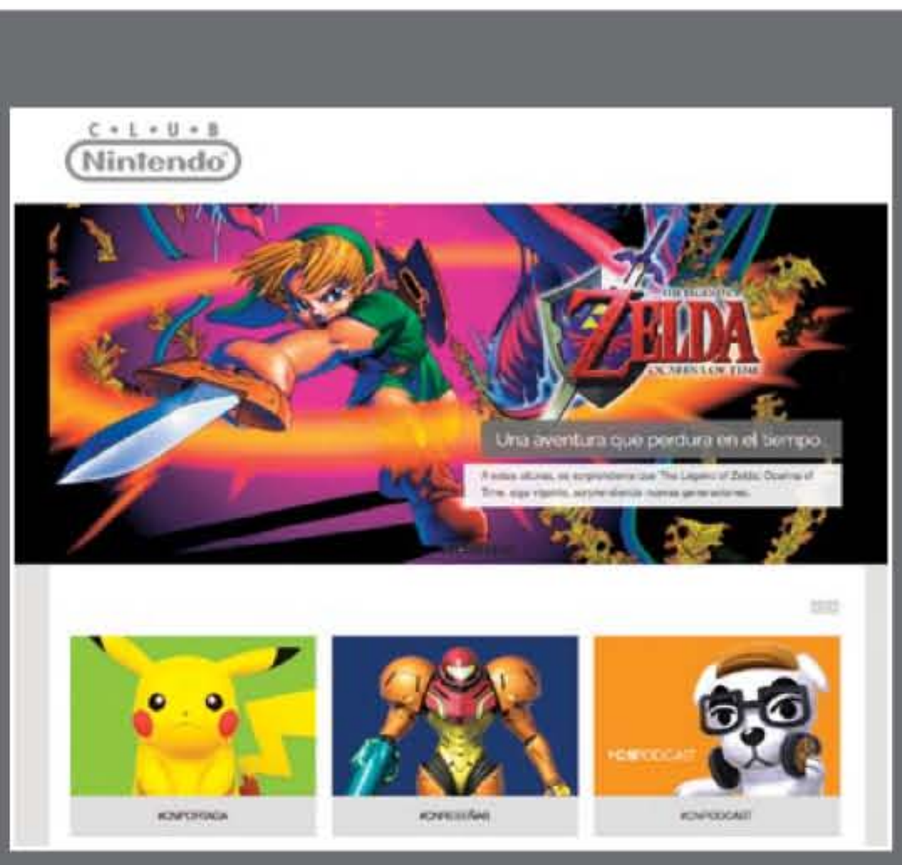
Ya deseo tenerlo y estrenarlo con el New Nintendo 3DS edición especial de Hyrule.
Cesar Villar

Amistad

Tengo un amigo que es fanático de **Zelda** y podré jugar con él, por que yo no conozco mucho la saga, será genial jugarlo juntos.
Benjamín Torres



© 2015 Nintendo



Visita nuestro sitio

Club Nintendo en línea

A partir de este momento llegarán excelentes juegos para Wii U y Nintendo 3DS. Si deseas permanecer bien informado al respecto, debes visitar nuestro sitio web, en él encontrarás noticias, reseñas, previos, Gamevistazos y podcast, todo para estar bien enterado de lo que Nintendo ofrece. No olvides seguirnos también en nuestras redes sociales, nos encuentras como RevistaCN.

revistaclubnintendo.com

Kirby™ and the Rainbow Curse

amiibo

¡Dale a Kirby™ fantásticos poderes con estas figuras de amiibo™!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

¡BÚSCALO YA!

Nintendo

SOLO PARA Wii U™

NUESTRA PORTADA

▶Tres héroes para salvar el día.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

Una nueva aventura nos espera, en esta ocasión, en compañía de nuestros amigos. El trabajo en equipo será la clave para poder avanzar y descubrir todos los secretos que nos guarda este nuevo juego para Nintendo 3DS.

◀ Pequeño pero molesto enemigo.

© 2015 Nintendo

NUESTRA PORTADA
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

► Puedes darle el aspecto que quieras.

▼ Las alturas no serán problema.

▲¿Qué te parece este nuevo enemigo?

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores 1-3
- Opinamos **Una leyenda para jugar en cualquier lugar**

EVERYONE E ESRB

Fueron muchas las sorpresas que se dieron en el pasado Nintendo Digital Event. Varios juegos realmente no tenían una sola pista de su aparición, como es el caso de **The Legend of Zelda: Tri Force Heroes** para N3DS.

Se trata de un juego, como su nombre lo indica, basado en la famosa serie de Nintendo, pero más que en su historia, en sus mecánicas, además, claro, de nuevas propuestas.

De primera impresión, resulta muy similar a **Between Worlds** en cuanto al apartado gráfico, y sí, comparten ciertos elementos, pero también aporta nuevos efectos que podremos disfrutar sobre todo en las batallas con los jefes finales, que son realmente asombrosas, debido principalmente a su tamaño y a la forma de encararlos.

La fórmula es muy sencilla, trabajar en equipo con dos amigos más para resolver todos los acertijos que nos encontraremos. De entrada parece sencillo, pero existen momentos en los que gracias a la cantidad de enemigos y obstáculos, debes moverte muy rápido y de manera precisa si no quieres terminar con el esfuerzo de todo tu equipo en el escenario.

Sí, debes pensar que se trata de una actualización de **Four Swords**, pero no es así, este juego representa algo mucho más complejo y dinámico, pero igual de divertido.

© Nintendo

Tres personas, un mismo objetivo

La diversión no está peleada con la cooperación

Más que nunca, la unión será la fuerza que necesitarás para poder completar el juego

Tiene las bases de la serie antes mencionada, eso es innegable, pero insistimos se trata de una evolución, más que de una secuela, de una transformación total. Para empezar, a diferencia de **Four Swords**, aquí no participan cuatro personas, sólo tres.

A pesar de que se reduce la interacción con un compañero, no afecta en lo más mínimo la profundidad de las acciones que pueden realizar los **Link** que tendrás bajo tu control. Algo en lo que debemos insistir, es que no se trata de un juego al estilo de **Monster Hunter**, en el que aunque todos trabajan para lograr un objetivo, todos tienen la libertad de acutar como lo deseen, pero aquí no, en este título debes pensar como un equipo en todo momento.

▲ De los ítems clásicos del juego, no puede faltar.

Todos sabemos lo divertido que es molestar a nuestros compañeros dentro de juegos como este, de hecho, muchas de sus mecánicas están diseñadas para que lo podamos hacer, sin embargo, no todo puede ser volverte el "troll" de la partida, de ese modo no se conseguirá nada, salvo perder el tiempo.

Una de las grandes caractarísticas del juego, es que te permitirá jugar en linea con tus amigos, por lo que no necesitarán estar en el mismo lugar para disfrutar de esta obra.

Torres

Un nuevo movimiento

La fuerza de tu ataque dependerá de lo bien que te coordines para lograr movimientos como este. Una torre que puede correr o atacar al mismo tiempo, usando todas las armas.

▶ No pierdas de vista a tus compañeros.

▲ Da las indicaciones que creas necesarias.

▶ Uno de los enemigos que deberás enfrentar.

Color rosado

A pesar de que en el arte del **A Link to the Past**, **Link** aparece con cabello rubio, en la aventura es rosa. Desde ese momento, nunca había dejado el rubio, hasta ahora.

En la serie **Four Swords**, se contaba solamente con juego local, no en línea. Esta será la primera vez que se pueda disfrutar de un título de estas características en Internet.

Puedes jugar con desconocidos o bien con tus amigos, que realmente es la mejor opción que tienes para aprovechar este título al máximo.

Al igual que pasa con otros juegos de Nintendo, no se cuenta con *chat* de voz, de modo que si quieres coordinarte de buena forma y no estás en red local, lo que puedes hacer es usar los elementos de la pantalla táctil, que funcionan como señales para comunicar a tu equipo lo que piensas de la situación.

Puede ser algo simple, como llamarlos a un lugar en especifico a que miren alguna situación especial, pero también puedes dar indicaciones un poco más complejas, además de mostrar tu descontento o aprobación.

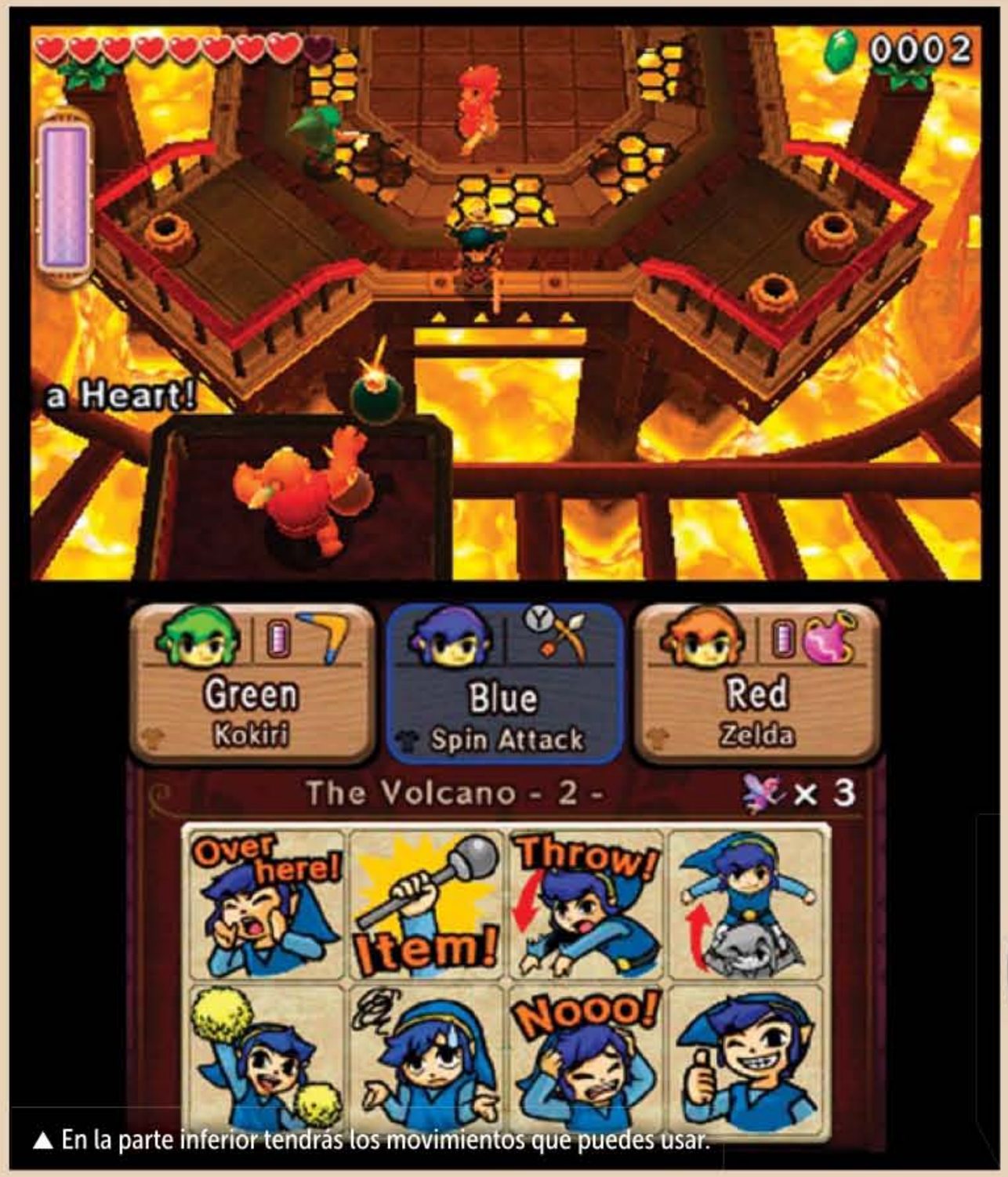
Cada jugador tiene su propia barra de vida, elemento que puede ser el que defina quien será el que tome los riesgos, cuidando a el resto del equipo, al menos hasta que logren recuperar sus corazones y hacer frente de igual forma a los peligros.

Las armas son las mismas que hemos visto de siempre en la serie, tenemos martillos, bombas, arcos, la espada, en fin, los clásicos que ya sabes, pero pueden usarse de diferente forma, sobre todo por el movimiento conocido como la torre.

Gracias a esta técnica que permite que los tres **Link** formen una torre, uno sobre otro, pueden golpear elementos que de otra forma estarían fuera del alcance, como por ejemplo, algunos globos que contienen llaves, ademas de enemigos que también formarán torres para intentar detenerte.

Todos los integrantes de dichas formaciones, pueden usar sus movimientos al mismo tiempo, logrando con esto un ataque triple que en momentos de apremio, puede representar la única opción.

Llama a los integrantes de tu equipo cuando creas que has encontrado algo interesante



▲ En la parte inferior tendrás los movimientos que puedes usar.

Quizá el elemento que más nos llama la atención a todos los jugadores que llevamos años jugado **The Legend of Zelda**, sea la apariencia de **Link**.

No nos referimos a que haya cambiado drásticamente, de hecho, estamos seguros que pocos han notado que el cabello del protagonista, no es rubio, como suele ser.

Ya lo comentamos, en **A Link to the Past** , su cabello era rosa, situación que incluso ahora, a prácticamente 25 años de su lanzamiento, causa asombro en personas que lo jugaron, pero que jamás se percataron de ese detalle.

Aquí **Link**, como en el título de Super Nintendo, dice adiós a su cabello rubio para tener colores acorde a la vestimenta que están usando, es decir, el **Link** rojo, tendrá cabello rojo. Al leerlo te puede parecer raro, pero una vez en pantalla, no se nota.

Realmente es sólo una forma de diferenciarlos en pantalla y no confundir a tu personaje con el de tus amigos.

Pero no te preocupes, si lo deseas, **Link** puede tener el cabello rubio que lo ha caracterizado, sin afectar en nada su desempeño.

De lo que sí tenemos que hablar bastante, es de el vestuario que podrán usar estos personajes durante todas las misiones.

Al principio, tendrán sólo la posibildad de usar la famosa túnica con el estilo tradicional, que si bien no ayuda en tu camino, tampoco de perjudica, podemos decir que es el modo neutral de afrontar la aventura que siempre has tenido, pero la situación cambia totalmente conforme vas avanzando, ya que te tendrás que preocupar de la ropa que estés usando.

Cambio de ropa

Ayuda a tu personaje

No se trata de una cuestión de vanidad, con cada atuendo nuevo, tendrás algunas ventajas.

◀ No olvides seguir las indicaciones.

NUESTRA PORTADA
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

▶ Si están unidos, no hay por qué temer.

▼ Reparte bien el territorio.

▲ El final de cada misión.

▲ Estos guantes te permiten cargar objetos pesados.

No es la primera vez que la ropa tome especial importancia en **The Legend of Zelda**. Todos recordamos las túnicas para poder permanecer bajo el agua, o la que te ayuda a soportar altas temperaturas, sin olvidar las botas con las que puedes correr más rápido.

Todos estos elementos hacían del juego una experiencia aparte, pero sólo la usabas en ciertos momentos, si lo deseabas, podías dejar de equiparla para explorar o realizar cualquier otra actividad en el juego.

Aquí cobra una relevancia distinta. Para empezar, no se trata de accesorios que puedas quitar en el momento que decidas, sino de trajes completos que te otorgan distintas habilidades y que debes emplear de la mejor forma.

Entre los atuendos que puedes usar, está el vestido de la **Princesa Zelda**, sí, suena un poco raro, pero es una de las vestimentas con mejores atributos, sobre todo para los que están iniciando a jugar, ya que te dará corazones para poder mejorar tu salud.

Existen muchos otros, como el traje de las bombas. Este te permite, como debes estar imaginando, lanzar grandes bombas, que te ayudan no sólo para derrotar a todos los enemigos que veas, sino también para poder derribar algunos obstáculos en tu camino.

Diversión para cuatro
Pac-Man Versus para Nintendo GameCube

Un gran juego que apreció en exclusiva para GameCube, en el que tres personas controlaban a los fantasmas del juego, mientras que alguien más toma el papel de **Pac-Man**.

Trabaja como uno

Juntos son mejores

No intentes ser el héroe del título, debes incluir a tus compañeros en tus planes de juego.

▼ Un equipo bien balanceado.

Cada rupia contará para ser de los mejores en cada misión, no lo pierdas de vista cuando las tengas cerca.

Te vas a tomar tu tiempo para decidir qué vestir en cada uno de los calabozos

Otros trajes te permitirán realizar ataques especiales, como el famoso Spin Attack de **Link**, así que debes pensar muy bien en cuál vas a usar dentro de cada segmento.

La elección, dependerá en gran medida no únicamente del escenario, sino de los equipos que lleven tus compañeros, si todos llevan el mismo traje, puede ser que en teoría avancen fácil y rápidamente, pero lo mejor es la diversidad en ese sentido.

Es como jugar un RPG, mientras más variantes lleves al campo de batalla, mayores serán tus posibilidades de triunfar, así que intenta todo lo que tengas en mente.

Incluso existe un atuendo que te puede resultar útil si estás poco familiarizado con los juegos de la serie. Te permite tener suerte al ser atacado o sufrir daño, reduciéndolo para que puedas continuar con tu partida sin contratiempos importantes.

Lógicamente, no serán los únicos trajes que vas a poder usar. habrá decenas de ellos que irás desbloqueando conforme logres avanzar, pero claro. una segunda vuelta con uno de estos atuendos en el juego nunca está de más sí es que quieres encontrar todo lo que han ocultado para ti en este juego.

Lo mismo que pasa con los atuendos, ocurre con los ítems. Puedes usar diferentes a los que tienen tus compañeros, logrando con esto que los rivales no la tenga nada fácil al enfrentarlos, además de que para resolver acertijos, tienen más opciones para intentar superarlos. Todo es cuestion de probar.

▲ Un poco de humor.

▲ Todos caben en una plataforma...

NUESTRA PORTADA
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

Todos para uno
Un buen equipo

No dejes solos a tus compañeros contra los enemigos, intenta aportar algo a la batalla, de ese modo será rápido y sencillo.

▲ No puede existir un **Zelda** sin arco.

Aventura para cuatro
Un gran juego de GameCube

Este título de Square Enix llegó al GameCube para innovar, usando como control, el Game Boy Advance.

Es momento de hablar de los acertijos y obstáculos que tendrás que librar. En la serie **Four Swords**, era sencillo seguir las instrucciones o las dinámicas para resolver los problemas, ya que seguían un patrón muy especial, el color.

Cuando veías una puerta de color rojo, sabías que sólo el **Link** de túnica roja podía abrirla, lo único que debías pensar, era cómo llegar a ella.

Para **Tri Force Heroes**, a pesar de que en momentos también los colores toman importancia, se ha optado por una experiencia general, es decir, más cercana a los juegos originales.

De modo que los problemas a resolver no tienen una solución obvia, al contrario, demandarán de varios intentos para poder avanzar al superarlos, pero claro, a diferencia de otros juegos, no debes dar muchas vueltas para lograrlo.

Todo lo que necesitas para resolver cada *puzzle*, está cerca de ti, no debes salir de los escenarios e intentar buscar un objeto milagroso que te ayuda, para nada, esto lo vuelve muy dinámico, bastante adictivo, situación que pondrá felices a los que no tienen mucha experiencia jugando estos títulos, logrando que se integren pronto.

¿Lo vas jugar con tus amigos de forma local o lo harás en línea?

▲Repartan funciones en las batallas.

▲ Decidan quien toma los corazones.

◀ Apóyate en la pantalla táctil para mostrar tus emociones.

Muchos de los enemigos que veremos en este juego, han aparecido en distintos capítulos de la serie, así que no tendrás problemas para conocer sus movimientos y anticiparte a ellos, aunque en ocasiones, la estructura del escenario influye en sus rutinas.

Los jefes finales sí son una cuestión totalmente aparte. Son originales para el juego, además, su tamaño es descomunal, en muchas ocasiones estarán corriendo por pequeñas partes del escenario para escapar.

Está claro que para derrotarlos, no debes simplemente golpearlos, debes encontrar antes su punto débil y después de eso, atacarlos.

Esto es algo que debes tener en mente siempre, pensar como tres partes. Ocurre un fenómeno similar al de **TLOZ: A Link Between Worlds**. Comienzas jugando pensando que lo sabes todo, y no es así. La mecánica de la pintura viviente de dicho juego, la usábamos después de varios minutos de intentar superar los acertijos.

Lo mismo pasa con este juego. Lo iniciamos dando como una regla todo lo que ya conocemos de la franquicia, olvidando que aquí, está diseñado para que participen tres personas en la resolución de las partidas.

Observa bien el escenario, la estructura del jefe final, las armas que llevan tus compañeros, todo ayuda para lograr una buena estrategia, que al final es lo que les va a permitir superarlo. En pocas palabras, piensen de forma diferente a como lo han hecho en la serie.

De gala
Decide tu atuendo

Podemos apreciar los modelos usando los distintos trajes y nos recuerdan a personajes de Final Fantasy ¿no lo crees?

NUESTRA PORTADA

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

▲ Todos deben llegar juntos al final.

▶ Trabajo para tres héroes.

▲ Apoya en las peleas con los jefes.

Debido a varias situaciones, tal vez este juego no tuvo el impacto que esperaba Nintendo, durante el Digital Event, pero con el paso del tiempo ha logrado superar todos los obstáculos para convertirse en uno de los más esperados para cerrar este año.

Absolutamente nadie esperaba un nuevo juego de **The Legend of Zelda**, mucho menos un concepto como **Tri Force Heroes**, que contrario a lo que muchos piensan, no tiene nada de simple en su desarrollo.

Es una nueva fórmula con la que Nintendo espera reforzar aún más su excelente catálogo para Nintendo 3DS, que se ha convertido sin duda, en la mejor consola que existe actualmente, y con juegos como este, lo seguirá siendo por un largo tiempo.

Mucho se ha hablado de la línea temporal de la serie, que desde hace años, había vivido entre dudas y errores de parte de los fans, hasta que Nintendo decidió poner orden con el libro Hyrule Historia, en el que se describe de manera perfecta cuál es el papel de cada juego en dicha línea.

Los juegos de **Four Swords**, si lograron entrar en este orden cronológico que se le dio a la franquicia, sobre todo por la espada que se usa en los juegos y el enemigo al que se enfrenta, pero al parecer, no ocurrirá lo mismo con este juego de Nintendo 3DS.

Todo parece indicar que no va a estar disponible en la línea temporal, lo que hace pensar que carece de una historia como tal, y simplemente serán retos que completar en grupo.

Una banda rosa

Kirby se unió al trabajo en equipo

En Game Boy Advance podemos disfrutar de **Kirby & The Amazing Mirror**, en el que controlamos 4 personajes.

Pelea acompañado
Crea tu estrategia

Busca el momento
Espera tu oportunidad para atacar a los enemigos.

No lo dudes
Cuando tengas la oportunidad, golpea con lo mejor que tengas.

Distractor
A veces te tocará ser quien atraiga la atención de los enemigos.

A lo largo del juego crecerás junto a tu personaje, ganando habilidades y claro, experiencia

Si por alguna extraña razón de la vida, jamás has podido jugar un título de **The Legend of Zelda**, pensando que son complicados o que no podrás terminarlos, estás ante una oportunidad de oro. **Tri Force Heroes** representa el momento perfecto para que puedas conocer la serie y llegar posterioremente, a los títulos principales que existen.

Por otro lado, si ya eres un gran fan de la leyenda, no existe argumento para que no lo conozcas.

Es un homenaje a la franquicia, con elementos que si bien innovan, tambien representan pequeños guiños para los jugadores veteranos.

Una experiencia que debes conocer, sin duda. Al igual que ocurre con **New Super Mario Bros.**, el poder jugarlo con otras personas al mismo tiempo, le da otra dimensión al juego, volviéndolo más amistoso, divertido y cálido.

▲ El boomerang también está de vuelta.

Si bien lo interesante y a lo que muchos les atrae de los juegos de **Zelda** es la experiencia en solitario que brinda, el jugarlo acompañado representa una evolucion y una nueva forma de vivirlo, que tal vez en el futuro, podría aplicarse para un juego de la línea principal.

▲ En la pantalla verás mensajes con lo ocurrido en las misiones.

▶ Compite por el primer lugar.

▼ El comienzo de la historia.

▲ Los cuatro elegidos por el destino.

Four Swords

El origen del concepto de cooperación y competencia

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Divertido y desafiante**

EVERYONE E ESRB

Con la aparición de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** para Game Boy Advance, llegó un concepto que dio mucho de qué hablar, **Four Swords**.

Se trataba de un minijuego en el que con ayuda de cables, podíamos conectar hasta cuatro consolas para poder cooperar y competir con cuatro amigos más, fue un éxito instantáneo.

Jugar de esa forma representaba toda una renovación en lo que habíamos visto en la serie, pero desafortunadamente, el hecho de necesitar cuatro cartuchos y los cables especiales, limitó a los jugadores, no todos podían disfrutarlo de la misma forma, al grado de que muchos jamás lo consiguieron.

© Nintendo

Cuatro espadas

Un concepto que se mantiene fresco

Ya sea en portátil o en consola casera, **Four Swords** ha logrado mantenerse como una de las propuestas más innovadoras en la serie.

De esta forma podías participar en partidas con ayuda del Nintendo GameCube.

Lo interesante de este juego, es que al mismo tiempo que ayudabas, debías competir con tus amigos

Pero no todo fueron malas noticias, ya que originó que para Nintendo GameCube, apareciera dicho juego, pero mucho más completo. Se contaba con una historia, con enemigos finales y acertijos complejos, todo lo que buscamos en un título de la serie. Se podían conectar cuatro Game Boy Advance para poder jugarlo, cada persona podía ver lo que ocurría en su pequeña pantalla o bien en la principal.

Lo mejor de todo es que a pesar de que te obligaba a tener a los cuatro personajes para poder jugarlo, no era necesario que los cuatro fueran controlados por personas.

Con ayuda del control de GameCube y algunos comandos especiales, eras capaz de controlar a los cuatro **Link** en pantalla para poder completar todos los escenarios, que por cierto, fue otro de los grandes cambios en el juego. Todo era por medio de misiones, debías terminarlas y así avanzabas a otro mundo. Una manera diferente pero curiosa y divertida de ver el juego.

La última aparición de **Four Swords** la tuvimos con el título que festejó los 25 años de **The Legend of Zelda**, y que se podía descargar gratis desde la eShop de Nintendo 3DS o bien, desde la DSi Store en Nintendo DSi.

Se podían juntar cuatro amigos para jugarlo, pero siempre de forma local, nunca por medio de Internet, por eso, lo que ocurrirá con **Tri Force Heroes** es un paso muy importante que decide dar Nintendo, llevando este concepto varios escalones arriba, buscando un perfecto equilibrio.

Te recomendamos probar estos juegos y disfrutarlos antes de adentrarte en **Tri Force Heroes**, de este modo, gozarás más de todo el título.

▲ El estilo **Toon Link** fue tomado de **Wind Waker**.

Vaati

Enemigo en común

Para esta serie se optó por un enemigo final que no fuera **Ganon**, el resultado fue realmente bueno.

Mario

Luigi

Sheik

Mega Man

Link

Samus

Bowser

Kirby

Charizard

Sonic

Toon Link

Pac Man

Usa diferentes amiibo en varios juegos compatibles de Nintendo para recargar tu manera de jugar. Visita es.amiibo.com para mayor información

SUPER SMASH BROS. for Wii U

HYRULE WARRIORS

MARIOKART 8

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

MARIO PARTY 10

Kirby and the Rainbow Curse

Las figuras mostradas no son de tamaño real y sus diseños pueden variar. La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar segùn el juego. Puede que sea necesario descargar actualizaciones de software.
Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo. Los juegos, el sistema y las figuras amiibo se venden por separado.
Game trademarks and copyrights are trademarks of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.

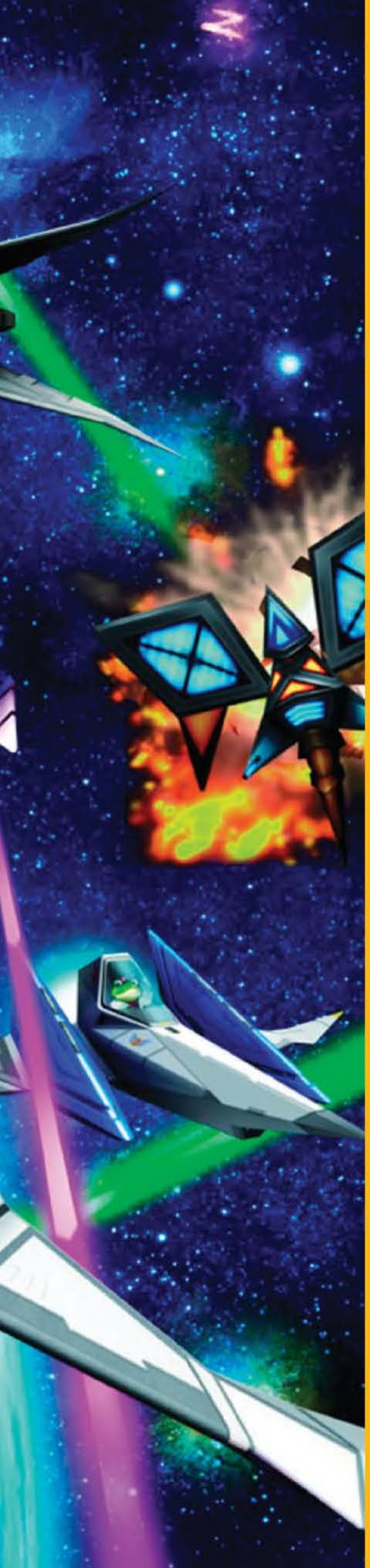
Nintendo

COMPITE. COMPARTE.
COLECCIÓNALOS.

amiibo

STAR FOX

► El equipo más famoso del universo



Star Fox

Es una de las series favoritas de Nintendo y de todos los fans de la compañía, con entregas que se han vuelto legendarias, representando incluso, avances tecnológicos importantes para la industria. Esto y más, representa Star Fox.

▶ La acción no sólo se encuentra en el cielo.

STAR FOX

Conquistando una nueva Galaxía

► Así conocimos a Fox en el SNES.

◄ Todo en pantalla tenía volumen.

▲ Grandes escenarios fueron programados.

▲ Los enemigos finales eran enormes.

Viaja a otros mundos

El clásico de Super Nintendo que lo cambió todo

- Compañia **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoria **Shooter**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un cambio revolucionario**

Cuando llegó el Super Nintendo a nuestros hogares, muchas cosas cambiaron. Aparecieron mejores juegos, con gráficos que hacían volar nuestra mente, pero nadie estaba preparado para lo que ocurriría en 1993, cuando Nintendo presentó el famoso Chip Super FX.

Gracias a sus cualidades, permitía gráficos en 3D poligonales como nunca se habían visto en la época.

Fueron varios los juegos que usaron este chip, pero ninguno tan famoso y perfecto como **Star Fox**, un shooter que impactó a todo el medio.

Eran gráficos en 3D en una consola de 16 bits, así lo podemos definir, así de grande fue el juego. Controlábamos a **Fox**, líder de un escuadrón de mercenarios que debían poner fin al malvado emperador **Andross**, que deseaba apoderarse del sistema Lylat y todo lo que se encontrara a su paso.

© Nintendo

El comienzo de una leyenda

Un equipo como ninguno

Falco
De gran caracter, es el segundo al mando del equipo.

Sleepy
Un genio de la tecnología, puede repararlo todo.

Peppy
La calma en el escuadrón, quien piensa dos veces las cosas.

Fox
El líder del equipo, hijo del legendario **James Mc Cloud**.

▼ El Chip que dio vida al juego.

Si son observadores, podrán notar que el nombre del chip, da vida al título del juego. Se pensaba mostrar el potencial del chip, pero terminó siendo una experiencia única.

Los ambientes cambiaban de una misión a otra, lo mismo podías recorrer un planeta verde, parecido a la Tierra como lo es Corneria, para después viajar por el espacio, terminando dentro de una nave de gran tamaño o bien, en un planeta de ambiente caluroso. **Star Fox** representó demasiado para el mundo de los videojuegos en general.

Podías elegir tres rutas distintas para llegar a Venom, cada una con distinta dificultad

No era para menos, el mismo Shigeru Miyamoto fue el encargado de desarrollarlo, lo cual era una garantía.

El juego cuenta con una gran historia y movilidad, pero su éxito radica en los lazos que vas generando con todos los personajes a lo largo de cada misión. Sus diálogos entre las batallas, te permiten conocerlos mejor y claro, identificarte con ellos.

▲ La mítica salida en Corneria.

STAR FOX

Conquistando una nueva Galaxía

▼ El escenario ocultaba secretos.

▲ La pantalla de presentación cambiaba al terminarlo.

▲ Grandes cinemas acompañan el desarrollo.

▲ Tuvo una adaptación a Nintendo 3DS.

Sin límites al volar

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoria **Shooter**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Nos dejó sin aliento**

Una experiencia completamente Interestelar

Aunque puede ser tema de polémica, para muchos, este juego, **Star Fox 64**, es tal vez, el título de toda la serie que mejor combina historia, mecánicas y opciones extras.

Una joya que llegó al Nintendo 64 en 1997, dejando a todos con la boca abierta por sus grandes mejoras comparado con lo que pudimos probar y disfrutar en el Super Nintendo.

Para empezar, el apartado gráfico cambiaba por completo. Dejaba atrás lo visto con el Chip FX para dar paso a polígonos con texturas que podía generar el poderoso Nintendo 64, sin problema alguno.

Pero no todo era en cuanto a lo visual, auditivamente también recibió cambios que se volvieron íconos en la franquicia y pudimos ver adelante.

En Super Nintendo, aunque aparecían los diálogos en pantalla entre los personajes, lo que se escuchaba eran sonidos raros que representaban la voz de los pilotos, situación que no ocurre en **Star Fox 64**, aquí se incluyeron voces reales, en total es más de media hora de voces dependiendo la ruta que decidas seguir para terminar el juego, algo que impresionaba bastante, sobretodo porque era un cartucho.

Se estrenaba un nuevo sistema de disparos que se volvería básico para convertirse en favorito de la consola

© Nintendo

STAR FOX

Conquistando una nueva Galaxía

▲ Debías cuidar bien a tus aliados.

▲ El sistema Lylat completo.

El juego te premiaba con medallas dependiendo tu desempeño en cada planeta. Para obtenerlas era necesario cumplir el objetivo secundario del nivel, además de completar cierto número de enemigos derrumbados.

Dependiendo si cumplías estos requisitos, podías cambiar la ruta al elegir entre más planetas, lo que te representaba la oportunidad de llegar con el **Andross** real, además de disfrutar el verdadero final del juego, que debemos decir, resulta bastante emotivo el conseguirlo.

Por otro lado, también contaba con un modo multijugador que se volvió mítico. Podías competir en contra de tres amigos más en distintos escenarios, pero lo interesante es que podías hacerlo en diferentes tipos de vehículos, incluso a pie.

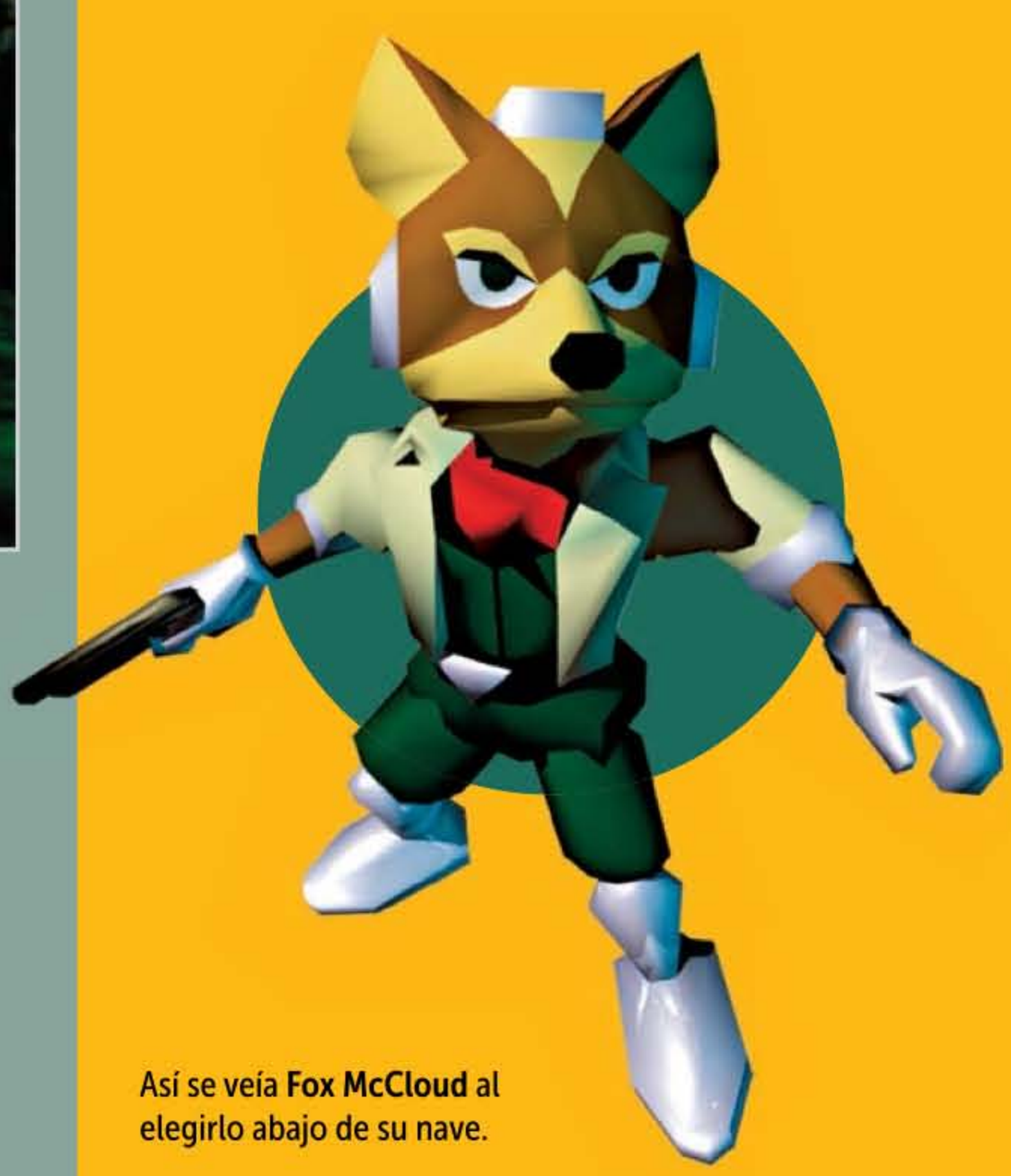
Realmente era muy divertida esta modalidad en el juego, que a pesar de que se ha mentenido presente en otras adaptaciones, no ha logrado cautivar como en aquella entrega de N64.

Muchos recordarán que incluso, dos páginas de Club Nintendo no se pudieron realizar en ese 1997 porque estuvimos jugando el multijugador, situación que casi nos vuelve a pasar al escribir este especial.

Una obra de arte que consagró a la serie, colocándola dentro del círculo sagrado de franquicias de Nintendo, junto a **Mario** y **Zelda**, así de grande es **Star Fox** y esta versión dejaba claro que se mantendría por siempre.

Nuevos diseños

Arte para Nintendo 64


Así se veía **Fox McCloud** al elegirlo abajo de su nave.

Los enemigos también sufrieron cambios importantes en cuanto a su apariencia.

STAR FOX
Conquistando una nueva Galaxía

▶ El arma principal con la que contabas, era este bastón.

▼ Las fuentes de luz eran excelentes.

▲ El momento que cambió el destino del equipo.

Un viaje inesperado

Nadie imaginaba esta entrega que se volvió grande

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **RARE**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **El primer gran cambio en la serie**

EVERYONE E ESRB

Cuando el Nintendo 64 se encontraba pasando por su mejor momento, RARE decidió crear una nueva franquicia que se uniera a sus creaciones anteriores, como **Conker** y **Banjo Kazooie**.

El juego fue mostrado en el año 2000 durante la E3, su nombre, **Dinosaur Planet**. Los protagonistas serían **Saber** y **Crystal**, quienes debían poner orden y controlar al villano, **Scales**.

El juego prometía bastante, los escenarios eran enormes y tomaban ventaja de todas las herramientas del Nintendo 64, pero tiempo después de su anuncio, no se volvió a hablar más del juego, hasta que el GameCube ya estaba en puerta.

Sí, el juego sería trasladado a la consola de 128 bits, pero no sólo eso, también tendría cambios importantes, el más grande de ellos, la inclusión del equipo **Star Fox**, dejando a **Fox** como protagonista junto a **Crystal**, y **Saber** pasaría a ser sólo un recuerdo.

Para muchos el cambio era necesario, serviría para fortalecer la idea de RARE, pero ahora con una franquicia de peso como lo es **Star Fox**, sin embargo, muchos nos quedamos con las ganas de haberlo visto en Nintendo 64.

© Nintendo

STAR FOX

Conquistando una nueva Galaxía

◀ Tienes el apoyo de muchas criaturas.

▼ El vendedor de ítems especiales.

▼ Un belllo planeta por recorrer.

Contabas con la ayuda de un pequeño dinosaurio para encontrar objetos perdidos e importantes

Estábamos ante un juego de aventura completamente inspirado en **The Legend of Zelda**, **Star Fox** cambiaba su estilo de juego, dejando las naves para ciertos niveles, colocando la exploración a pie como la principal actividad en el juego.

Para muchos el cambio no fue agradable y no le dieron una oportunidad, pero es sin duda, un gran juego y uno de los mejores lanzamientos que tuvo en su vida el Nintendo GameCube.

La historia nos permitía conocer un poco más las emociones de los personajes, sobre todo de Fox, quien nos mostraba un lado sensible que nadie se imaginaba en el protagonista, pero que se agradecía bastante para el desarrollo del argumento.

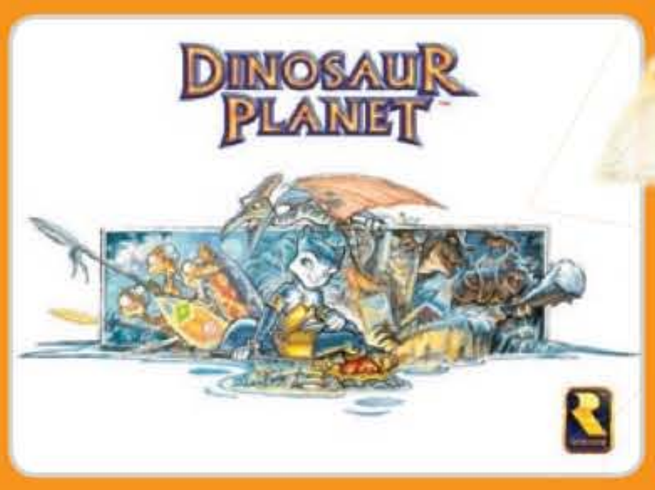
Por si todo lo anterior fuera poco, también representó la última entrega que RARE realizara para una consola casera de Nintendo.

En ese sentido, debemos decir que de despidió como lo que fue, un grande, con un juego a su altura.

Lo que pudo ser

Diseño original

Así se presentaba Dinosaur Planet para Nintendo 64, hace ya más de 15 años. Jamás sabremos si habría tenido éxito sin Fox, pero al ser de RARE, era algo muy probable.



▶ ¿Conocías esta ilustración?

STAR FOX
Conquistando una nueva Galaxía

▶ Algunas misiones se hacían a pie.

▶ Con un disparo eliminabas muchos enemigos.

▶ Volvió la opción multijugador a pantalla dividida.

Regresando al origen

Una segunda aventura para Nintendo GameCube

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Namco**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Una historia mucho más madura**

Después de haber jugado **Star Fox Adventures**, muchos deseaban disfrutar un juego de corte tradicional en la franquicia, el cual llegó gracias a Namco, los encargados de esta obra.

Fox y su equipo se volvían a subir a las naves, todos excepto uno, **Peppy**, quien por la edad prefería apoyar a los integrantes desde el Great Fox, su lugar era ocupado por **Crystal**; sí, directamente de Adventures.

Este juego resultó muy especial por varios motivos, siendo uno de los más relevantes, el hecho de cambiar la historia por completo, dejando de lado a enemigos clásicos de la serie, lo que ayudó al argumento, que consideramos grandioso.

Si algo le faltaba a **Star Fox**, era emotividad, sufrimiento, poner a prueba los sentimientos de los jugadores en todo momento.

Desde que inicias, hasta que logras terminar el juego, no paras de gritar e incluso llorar por los acontecimientos que van ocurriendo en pantalla. Muertes inesperadas, sacrificios y hasta personajes que aparecen sólo unos segundos, hacen de este juego toda una montaña rusa de emociones.

Quizá el único punto débil del juego, esté en la jugabilidad, que aunque buena, no supera a **Star Fox 64**.

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

Tres formas de viajar

Los vehículos del escuadrón

Great Fox
Controlado por **Peppy**, es el lugar donde todo el equipo prepara sus estrategias.

Airwing
La nave de batalla por excelencia de la serie, cada integrante cuenta con uno.

Land Master
Para explorar por tierra, puedes usar este gran tanque de batalla.

Se realizaron variantes interesantes en el desarrollo del juego que posteriormente se vieron utilizadas en otros títulos de la serie, lo que demostró que Namco realizó un buen trabajo con el juego.

Volvió el multijugador, pero ahora con mapas muchos más amplios, lo cual no ayudaba del todo al sólo tratarse de cuatro jugadores en pantalla dividida. Debemos recordar que en esos tiempos no existía el juego en línea como lo conocemos ahora, lo que ocasionaba que no se pudiera disfrutar del mapa tan grande.

Este juego representó un nuevo ciclo en los integrantes de el equipo

Star Fox Assault es un juego extraordinario que los coleccionistas y fans de la serie no se pueden perder por nada. La acción no para un sólo segundo en toda la pantalla, y lo mejor de todo, las situaciones que ocurren ahí se mantienen siempre en tu memoria, como lo que ocurre con **Wolf** y **Fox** después de encontrarse ¿quieres enterarte qué es lo que pasa? sólo jugando podrás enterarte.

▲ Grandes cinemas acompañan la aventura.

▲ Contabas con un radar para volar.

▲ Las batallas eran complicadas.

▼ **Fox** volvió a cambiar su aspecto.

Viaje pequeño

La aparición en portátiles de la serie

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1.4**
- Opinamos **Buen juego con detalles interesantes**

Recordamos con especial emoción el momento en el que Nintendo anunciaba hace años, durante una E3, este juego para Nintendo DS.

Se trataba de la primera ocasión en que la serie llegaría a portátiles, y todo pintaba para que fuera un gran juego. El título, **Star Fox Command**, que terminó siendo uno de juegos más confusos de toda la serie y para muchos, el **Star Fox** menos agradable de todos, en gran medida por el control y el sistema de juego que se adoptaron para la entrega.

Realmente no es un mal juego, pero a diferencia de los anteriores, este exige tiempo y dedicación para comenzar a disfrutarlo. En la pantalla táctcil observas tus objetivos y debes volar al que consideres más importante.

Lo anterior se lee sencillo de comprender, y realmente lo es, pero lo que afectó a bastantes jugadores, es que para jugarlo, necesitabas de la pantalla táctil y el *Stylus* por completo, es decir, no tenía alguna opción de control tradicional,lo que alejó a bastantes personas.

Honestamente, era complejo de entender, pero después que tomabas el gusto por el estilo mucho más estratégico, comenzabas a disfrutarlo y a realizar los movimientos de las naves de manera intuitiva, era como si realmente contaras con un control tradicional en las manos.

Ocurrió algo similar con **Kid Icarus Uprising**. Demasiados jugadores se alejaron por usar sólo la pantalla táctil para jugar, pero en realidad, al dedicarle varios minutos, notaron que era un *gameplay* perfecto.

Como es tradición en la serie, podías cambiar tu curso y con ello, la historia del juego

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

Conoce las naves

Cada piloto cuenta con su propio Airwing

Crystal
Nave que controlaba la eterna enamorada de Fox en este juego.

Sleepy
Pequeña pero muy veloz, eran las bondades de esta nave.

Fox
El modelo tradicional era el que usaba el protagonista.

Falco
Una nave muy rara para un piloto bastante raro.

Si bien el sistema de control generó dudas, una parte muy importante del juego eran los diferentes finales que podías conocer dependiendo la ruta que tomaras en el mapa.

Es clásico en la serie el poder elegir caminos diferentes, las opciones están ahí esperando que las tomemos, sin embargo, aquí fueron aprovechadas como nunca antes se había logrado en la serie, dando diferentes finales para cada uno de los personajes.

De este modo, en algunos de ellos podíamos ser testigos de romance, comedia, drama, incluso separaciones del equipo, lo cual daba muchos puntos de *replay value* a la aventura si deseabas conocer a todos.

En ese sentido, el único punto que nos hubiera agradado que Nintendo aclarara, era el final verdadero, el que se convertiria en canónico para la serie.

Nunca se comentó y muchos fans han armado teorias bastante curiosas en los que en algunos casos, parecieran no estar tan lejos de la verdad.

Es el juego de **Star Fox** más raro, pero también, el único que permite juego en línea, como todos lo soñaron en su momento, pero insistimos, el control fue el obstáculo que impidió que llegara al éxito total como lo hicieron las entregas de Nintendo 64 o de Nintendo GameCube.

Si eres fanático de la serie, no te puede faltar, pero si no puedes vivir sin un control tradicional, tal vez te traiga algunos problemas el acostumbrarte al usar el *Stylus* para mover a tu nave.

▲ Podías enfrentar a tus amigos.

STAR FOX
Conquistando una nueva Galaxía

La evolución de un gran equipo
Conoce los cambios de cada entrega

Super Nintendo
Los primeros modelos, eran figuras reales que podían cambiar de pose.

Nintendo 64
Llegaba la era de los polígonos al equipo y se notaba en su aspecto.

Nintendo 3DS
El cambio llegó al gran clásico de Nintendo 64, agregando el efecto 3D.

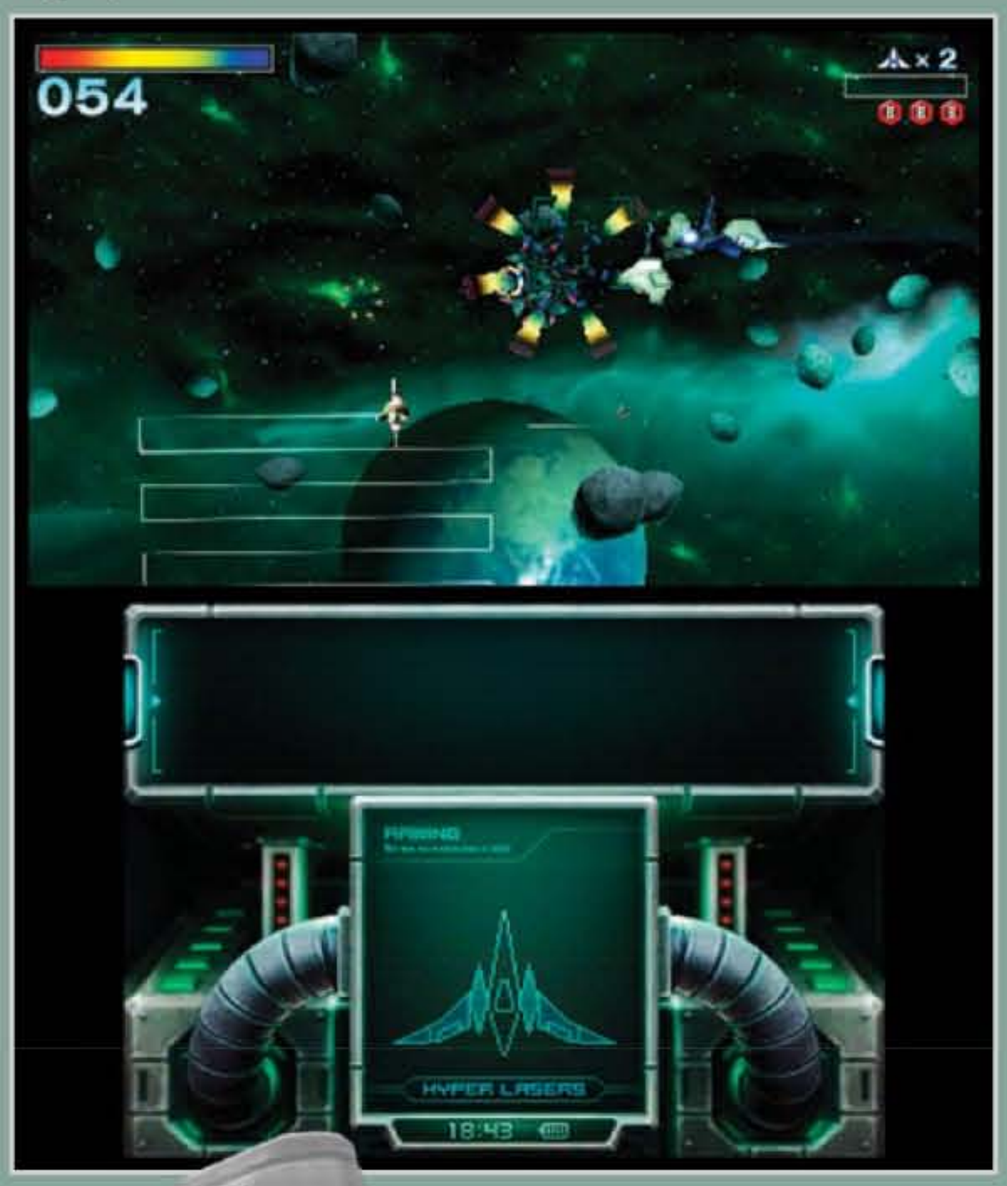
Wii U
Tras una larga espera, el equipo aparecerá en la nueva generación.

Nintendo GameCube
Su primera aparición en la consola, de la mano de RARE.

Nintendo GameCube
Para **Assault**, fue Namco quien realizó el título que disfrutamos en 2005.

Nintendo DS
Su primera aparición en portátiles dejó un sabor agridulce en los seguidores.

▼ ¿Sospechosos?



▲ El escenario donde debuta **Wolf**.

▲ Aléjate del calor.

▲ Usabas un submarino en Aquas.

Versión mejorada

El clásico de Nintendo 64 llegó a Nintendo 3DS

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Un juego glorioso**

Un juego que todos amamos en Nintendo 64 llegaba a Nintendo 3DS y lo mejor, con el mismo sistema de control que lo volvió un clásico en 1997, **Star Fox 64 3D**.

El título es un *remake* del orignal de N64, conservando absolutamente todos los detalles que hicieron grande al original, incluyendo los diálogos hablados de los personajes.

Si lo jugabas en inglés, reconocerías todos los diálogos, eran idénticos, quizá con un par de cambios propios del cambio de doblaje pero nada que fuera serio o negativo.

Si tu Nintendo 3DS lo tenías configurado en español, las voces eran en español latino, lo cual despertó polémica en su momento y ahora deja la interrogante del doblaje que tendrá **Star Fox Zero** para Wii U.

El apartado gráfico mejoró demasiado, con un cambio total en las texturas de todo lo que aparecía en pantalla, sin mencionar que el aspecto en 3D es de los mejores que se han visto en la consola, sólo basta observar el intro para darse cuenta de que nos espera una experiencia como pocas en la serie. En su momento se comentó que las futuras apariciones de **Star Fox** dependerían del éxito que tuviera en esta consola y como pueden imaginarse, le fue de maravilla.

Star Fox 64 3D es la mejor forma de conocer un clásico como lo es la obra de Nintendo 64, que además, cuenta con un adictivo multijugador para cuatro personas en modo local, contando con un solo juego, haciendo uso de las cámaras del Nintendo 3DS para mostar los rostros de las reacciones de cada jugador ante las victorias o derrotas que vaya acumulando en las partidas. Esperamos no sea el último juego de la franquicia que veamos en portátil.

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

STAR FOX
Conquistando una nueva Galaxía

▼ Corneria luce increíble.

Retomando altura

El famoso escuadrón regresa este año en Wii U

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Platinum Games
• Categoría
Shooter
• Jugadores
1
• Opinamos
El regreso más esperado

Tal como lo había adelantado Nintendo el año pasado, se encontraban trabajando en un nuevo juego de la serie, del cual sólo se mostraron un par de fotos, no fue hasta la E3 de este 2015, cuando por fin se mostró un video con los avances que se tienen en una de las series más queridas por todos los seguidores de Nintendo en el mundo, y que deseabamos ver en Wii U. Estamos hablando de **Star Fox**, que apareció frente a nuestros ojos como una de las experiencias más prometedoras del catálgo de Wii U para este fin de año, principalmente, porque usaremos el GamePad por completo para disfrutar de la aventura que nos están preparando.

Estilo renovado
Controla a tu nave

En el GamePad podremos ver y apuntar a todos nuestros enemigos de forma fácil e intuitiva.

© Nintendo

▲ Estos niveles te recordarán a los que vimos en SNES.

▲ Analiza el punto débil antes de atacar.

Con los *Sticks* no sólo controlaremos la dirección de la nave, también su aceleración, el frenado y las clásicas vueltas de barril, mientras que la pantalla nos servirá como visor en primera persona.

Se ha comentado que existe la posibilidad de tener un sistema de control tradicional, lo cual ayudaría mucho a que más gente le diera una oportunidad, tomando como referencia lo que pasó con **Command**, es muy probable que ocurra.

El desarrollo del juego fue una de las principales sorpresas, ya que está siendo trabajado por Platinum Games, los genios detrás de juegos como **Bayonetta 2**, así que en ese sentido no vamos a tener problemas, eso lo podemos asegurar.

La fecha de salida para el juego no se ha confirmado, pero nosotros creemos que se dará en el mes de noviembre, el que se ha convertido en el favorito de Nintendo para lanzar sus grandes juegos cada fin de año.

Fue una década completa de espera por un nuevo **Star Fox** en consola casera, así que en cuanto llegue a tus manos, disfruta de cada misión y de cada fragmento de la historia, no sabemos cuando aparecerá otro juego.

Una vez más volveremos a volar por el sistema Lylat

Transporte
Conoce los vehículos

No podía faltar de ninguna forma el Airwing en esta nueva aventura de la serie.

Directamente de **Star Fox 2**, viene este modelo que nos servirá para explorar a pie.

REVIEW

Yoshi's Woolly World

Nintendo ha creado un mundo perfecto, lleno de color y efectos sorprendentes, pero lo mejor, es que no sólo representa diversión para todos los tipos de videojugadores, sino también, un verdadero reto que te mantendrá feliz por horas.

◀ ¿Podrá morderte?

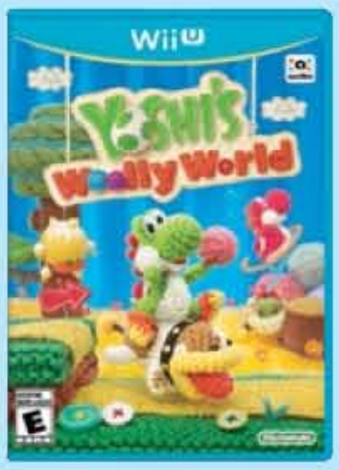
REVIEW
Yoshi's Woolly World

▲ Apunta bien para juntar todas las frutas.

▲ Debes estar atento a los peligros.

Ahora toca el turno de **Yoshi's Woolly World**, al que conocimos hace ya más de un año mediante un Nintendo Direct bajo el nombre de **Yoshi's Yarn**, haciendo alusión al juego de Kirby que apareció para Wii.

En ese entonces el juego era muy diferente a como lo conocemos ahora. **Yoshi** era sólo una silueta de estambre, y a pesar de estar en HD, no era tan atractivo como ahora, ya que se nota el gran trabajo que han realizado para crear escenarios no sólo llamativos, también desafiantes.



- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores 1-2
- Opinamos **Una obra de arte en 2D**

Se ha vuelto una especie de tradición que los juegos de **Yoshi** para las diferentes consolas caseras en las que ha aparecido, innoven en el apartado gráfico de la aventura.

Debemos recordar lo ocurrido en **Yoshi's Island**, para Super Nintendo, juego en el que podíamos disfrutar de unos gráficos con diversos efectos visuales, sacando provecho del Chip FX2, que pocos títulos usaron en su tiempo, pero que permitía gráficos sorprendentes en escala, además del uso de Silicon Graphics, para ciertos enemigos y escenarios.

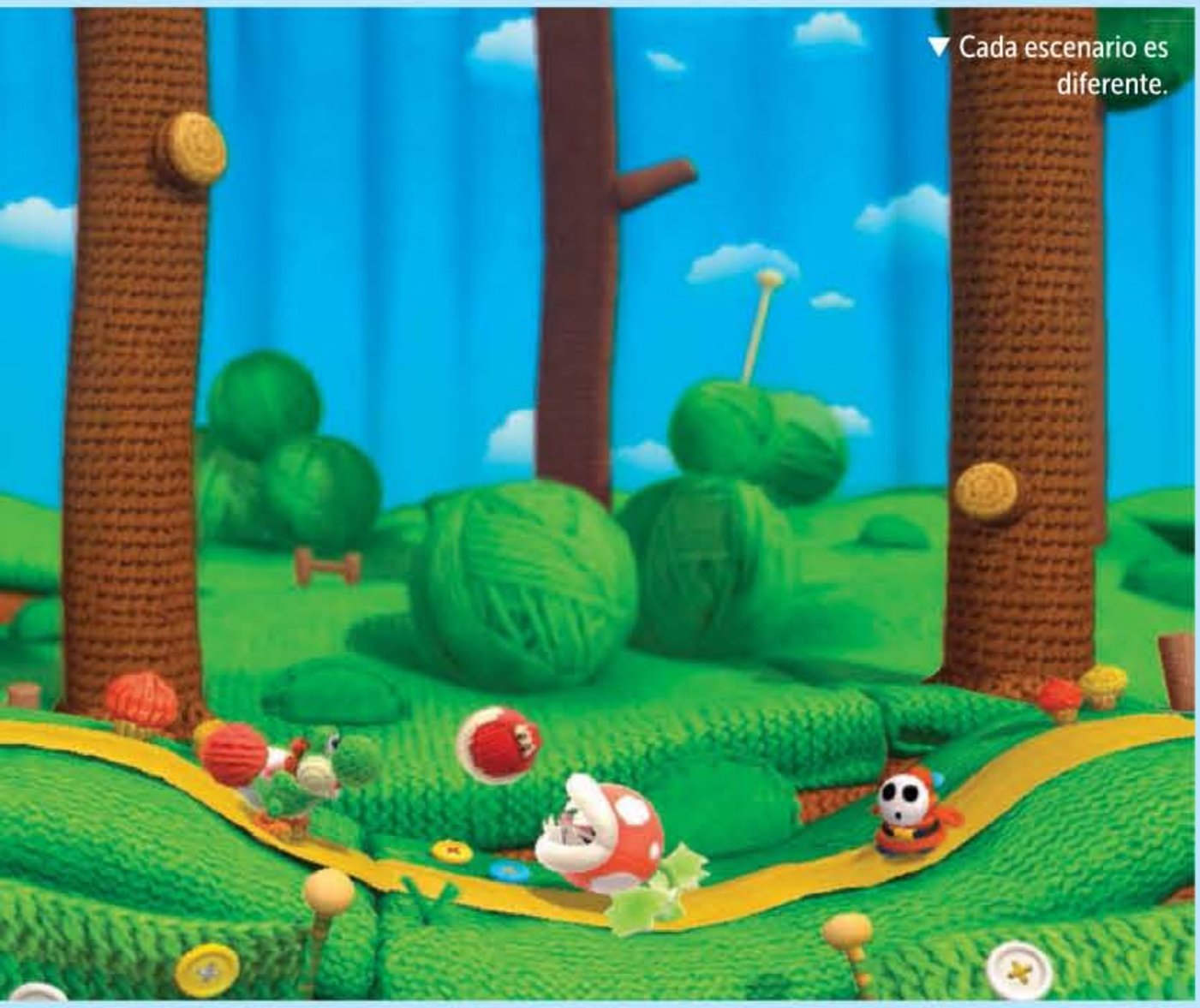
La situación continuó en el Nintendo 64. **Yoshi's Story** fue un juego sorprendente. **Yoshi** se olvidaba de **Mario** y por primera vez, estaba solo en un juego que contaba con un apartado grafico muy variado.

Podíamos ver en pantalla escenarios que simulaban ser globos, dando una experiencia como pocas.

De hecho, este juego es el que mayor resolución tiene de todo el catálogo del Nintendo 64, una obra clásica de la consola.

EVERYONE E ESRB

© Nintendo



▼ Cada escenario es diferente.

Un género en el que siempre ha sido uno de los pilares

Fue hasta la E3 del año pasado que este juego fue tomando forma. El equipo de desarrollo, encabezado por Takashi Tezuka, realmente se esforzó por entregarnos un juego diferente, en el que a pesar de conocer la mecánica de juego desde hace años, ahora los resultados son diferentes, y tenemos que acostumbrarnos.

Todo, absolutamente todo lo que veamos en pantalla, está programado para parecer estambre, también para comportarse como tal, esto es lo que debes tener en mente.

Estamos acostumbrados a disparar los huevos que **Yoshi** va acumulando a todo lo que vemos en pantalla, pero aquí tendrán distintas funciones.

¿Recuerdas las explociones de **Yoshi's Story**? Esas en las que a veces necesitabas que el huevo en lugar de golpear, explotara. Pues bien, aquí pasa algo más o menos similar.

Los huevos ahora son bolas de estambre, y pueden usarse como tal, es decir, en una planta piranha sirven para cerrarles la boca y poder avanzar, pero también pueden servir para completar alguna plataforma y seguir avanzando, todo va a depender de las circunstancias y de tu habilidad.

Enemigos
Nada tímidos

Están armados con ganchos para intentar detenerte, pero puedes acabarlos al desenredar su estambre usando tu lengua.

Edición especial
Obtén un amiibo

Para los coleccionistas, esta es una oportunidad de oro, ya que podrán conseguir el juego en un paquete especial junto al amiibo de **Yoshi**.

REVIEW
Yoshi's Woolly World

Sin problemas, podemos asegurar que este título es de lo mejor en videojuegos que se lanzará este año

Un tema que ha causado bastante polémica últimamente, es la dificutad de los juegos. Es mucha la gente que se queja de que el reto que se ofrece actualmente, es demasiado bajo, situación que al menos en **Yoshi's Woolly World**, no es así.

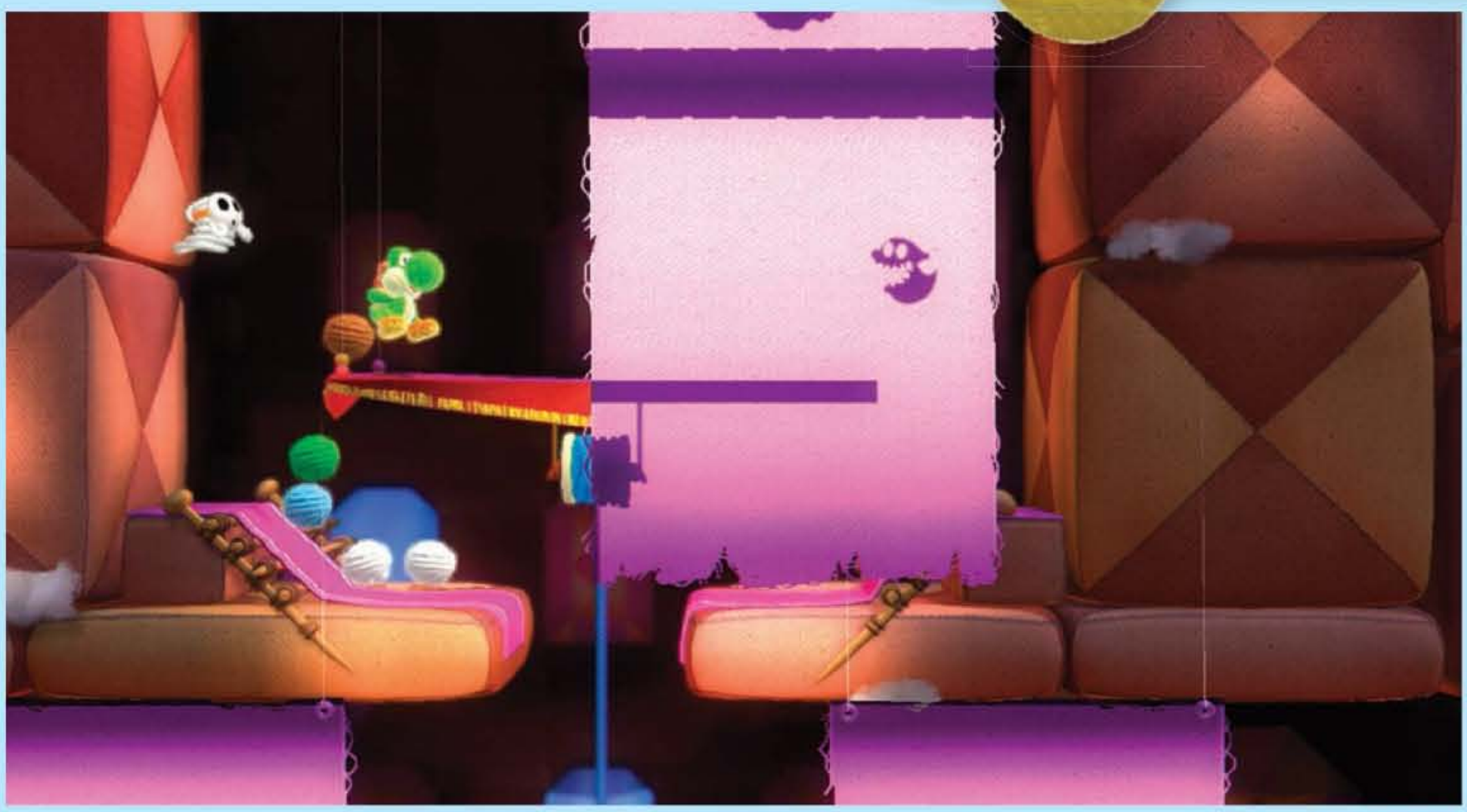
Es muy importante que la gente aleje de su mente ese paradigma que dicta que un juego con gráficos coloridos, es para niños o bien, para personas con poca habilidad, esto no es así, aunque se ha pensado en todos, para que nadie se quede sin jugarlo.

El reto del juego, como en todas las entregas de la serie, será obtener la mayor puntuación posible en cada uno de los niveles, reuniendo todos los ítems especiales que se encuentran ocultos en las estructuras.

Dependiendo tus logros, al final te darán una calificación, pero lo cierto es que algunos objetos son muy difíciles de obtener por su ubicación, necesitas gran habilidad con el control pra poder llegar a ellos, es por esta razón que Nintendo integró una nueva modalidad en el juego, en la que es seguro disfrutar del nivel.

▼ En equipo es mejor.

▶ Un viejo enemigo de el protagonista.



◀ No debes tener miedo.

▲ Usa bien tus bolas de estambre.

▼ La creatividad se nota en cada detalle.

Puedes usar a un **Yoshi** alado. Funciona igual que el traje de **Tanooki** blanco en **Super Mario 3D World**, no te garantiza que no vas a perder vidas, pero te hace más fácil el trámite por el nivel.

Será ideal para quienes están comenzando en los videojuegos y al mismo tiempo quieren disfrutar de juegos como este.

No se ha confirmado, pero es muy probable que cuando usemos esta opción, los escenarios que completemos tengan una marca para indicar que fueron pasados de esta forma, y no de manera "legal", por decirlo de algún modo, obligándote a superarlos de buena forma si quieres que la marca desaparezca y tu archivo esté limpio para presumirlo.

Recupéralos

Encuentra los estambres

En cada mundo existe un tipo de estambre diferente. Si deseas tener tu juego completo, debes encontrar cada uno de ellos.

REVIEW
Yoshi's Woolly World

▶ Los secretos están bien escondidos.

▲ Tus compañeros pueden ayudarte.

▲ Aquí decides a donde viajar.

Uno de los cambios más grandes que se han dado en este juego, es la posibilidad de poder compartir la aventura con algún compañero, un hermano por ejemplo.

Pero no se trata del clásico modo en que cada quien marca su destino en una aventura distinta o de forma individual, no, aquí ambos personajes aparecen en pantalla de forma total, lo que ayuda a crear mejores estrategias para alcanzar lugares que de otra forma, nos costaría más trabajo hacerlo. Abre muchas posibilidades nuevas.

▲ Así iba a ser **Yoshi** al comienzo.

Sabemos que para muchos este tipo de juegos se disfrutan más de forma individual, pero también tiene su reto hacerlo con un amigo.

Sólo tenemos que recordar lo que pasó con la serie **New Super Mario Bros.**, que al abrir espacio para otros jugadores de manera simultánera, la diversión también aumentó, debido a las situaciones que se pueden generar en pantalla. Por ejemplo, aquí si un jugador no es muy hábil, puedes arrojarlo hacia una parte segura, o bien, molestarlo y lanzarlo a un enemigo.

Todo va a depender de cada jugador y de las circunstancia del juego, es lo que vuelve único a este título, que ofrece distintas posibilidades para divertirete, ya sea solo o con tus amigos.

El reto se mantiene igual, lo que va a variar son las soluciones a los problemas. Definitivamente es una gran manera de explorar el mundo una vez que lo hayamos completado nosotros solos, pero si tienes hermanos en casa, será la mejor opción, aunque sólo se puedan dos personas al mismo tiempo, el resto se divierte con las ocurrencias.

Dos son mejor que uno

Juega con tus amigos

En esta modalidad, pueden ayudarse o bien, competir.

Cuando trabajas en equipo, todo avanza mejor.

Puedes crear nuevas técnicas con tus amigos para superar los niveles.

También está la posibilidad de molestar a tu compañero, algo la verdad, muy divertido.

Las opciones que brinda este título satisfacen las exigencias de todo videojugador

No es la única forma de ver dos **Yoshi** en pantalla. Puedes usar un amiibo del personaje para tener una ayuda extra.

En esta caso, debemos mencionar que puede ser cualquier amiibo de **Yoshi**, tanto de **Super Smash Bros**, como de **Super Mario**, o bien, los de estambre que aparecieron junto con este juego.

Al colocarlo en el GamePad, el juego lo detecta y aparece en pantalla un **Yoshi** más, ahora bien, este no lo controla la computadora, lo haces tú.

Resulta similar a lo que pasaba en **Super Mario 3D World** cuando comías las cerezas que multiplicaban a **Mario**.

Tus movimientos controlarán a ambos **Yoshi**, hacia cualquier lado que avances, lo harán los dos personajes. No tienen que seguir el mismo camino, de hecho, eso es lo interesante de este modo.

Puedes dividirlos gracias a la estructura del escenario y así mandar a un **Yoshi** a una misión complicada mientras otro se queda avanzando, pero cubierto por alguna parte del escenario.

Esta será la ayuda que te dará el amiibo de **Yoshi** en el juego, como puedes darte cuenta, no es algo vital para disfrutar la aventura, Nintendo sigue con la política de no forzar la compra de amiibo.

▼ Los enemigos tienen técnicas complejas.

▼ El camino siempre tendrá trampas.

Características
Conoce al personaje

Esas son las bolas de estambre que podrás lanzar a los enemigos.

El diseño del personaje en estambre es simplementre perfecto.

Si no quieres complicarte la vida, puedes volar.

Yoshi cuenta con muchas facetas para avanzar en esta aventura exclusiva de Wii U

▲ Calcula bien cada uno de tus saltos.

Como ha pasado en todos los juegos de la serie, Yoshi puede transformarse en diferentes objetos y vehículos que te ayudarán a encontrar algunos de los secretos del juego.

Esas serán fases especiales que aparecen sólo una vez en algunos escenarios, por lo que tienes que ser muy hábil y estar concentrado para poder superarlos, de lo contrario, tendrás que repetir todo el nivel.

De hecho no son fases que debas superar para completar el nivel, sino para conseguir algún objeto extra que te ayude en tu calificación final.

Así que si decides, puedes seguir avanzando en el juego y posteriormente regresar a los lugares en los que te haya faltado algo para completarlos y obtener los diversos extras que se consiguen al tenerlos todos.

Una de las transformaciones más curiosas por tratarse de la primera vez que aparece, es la de **Yoshi** Gigante.

Puedes avanzar y destruir todo a tu paso, estructuras, enemigos, nadie te podrá poner un alto, pero eso sí, debes ser muy rápido para lograr llegar a la meta antes de que el efecto de la transformación se termine.

▲ Tendrás apoyo en todo momento al jugar cooperativo.

Así se ve Yoshi cuando alguien lo lanza como estambre.

Estas llaves te abren paso a zonas secretas.

Debes medir bien cada uno de tus movimientos.

En otras transformaciones lo que tienes que hacer, es aprovechar el tiempo para explorar la zona.

Muchas veces nos vamos por lo fácil, o más bien, lo que nos parece normal, es decir, avanzar en línea recta hasta llegar a la meta, pero no es lo mejor.

Una vez que estamos transformados, tenemos que buscar algunos extras que en nuestra forma tradicional, no podríamos obtener,

Ya conocemos algunos, las monedas, estrellas, las flores, todos estos no pueden faltar, pero se agrega uno muy importante para el desarrollo de la aventura, las bolas de estambre que están ocultas, ya que nos darán distintas posibilidades de creación.

No hablamos de algo como **Super Mario Maker**, sino del patrón en el diseño de **Yoshi**. Dependiendo los estambres que tengas, puedes combinarlos y lograr diseños bastante curiosos, algunos son más espectaculares que otros. Lo que si te debe quedar claro, es que estos diseños no aportan absolutamente nada de diferente, es decir, no vas a tener ventajas, simplemente los diseños modificados, que representarán la recompensa para los videojugadores que logren encontrarlos, alguien que no lo haga, simplemente se quedará con el **Yoshi** de estambre verde.

▼ Apunta bien a tu objetivo.

Equipo completo
Colorido

Estos son algunos de los patrones de estambre que puedes obtener a lo largo de la aventura. Como ya te comentamos, no es nada fácil, pero es un reto bastante agradable el conseguirlos.

Hay muchos patrones de estambre en **Yoshi** que no representan nada más que un bonito diseño, bastante colorido, pero nada más que eso.

Pero no debes preocuparte, ya que también existen algunos especiales que estamos seguros se volverán de los favoritos entre los jugadores.

Varios modelos tomando los patrones de algunos enemigos, como por ejemplo las plantas piranha, aunque también tenemos a los ya famosos **Shy-Guy**. Las consolas no podían quedarse fuera, ya que existe un diseño para que tu **Yoshi** luzca con vestimenta que incluye el logo de Wii U. Para Japón se tiene otro contemplado, uno exclusivo que sería sensacional se concretará para América también, hablamos del **Yoshi** con diseño de Famicom.

El Famicom es la consola equivalente al NES en Japón, cuyos colores blanco y rojo son ya un emblema de la compañía, todo mundo los reconoce y ahora estarán en este juego.

Tal vez para América se tenga pensado otro modelo, quizá inspirado en el NES y el SNES, pero esto no lo sabremos hasta que el juego esté completado, aunque también es probable que después del lanzamiento de este título, se sigan agregando modelos.

Estos son sólo algunos de los extras que incluye este juego, muchos más se lograrán al completar ciertos niveles o como ya lo hemos comentado, consiguiendo todos los ítems.

Tener una colección completa de varios tipos de **Yoshi**, no es la primera vez que ocurre, si recuerdan, en el Nintendo 64, con el juego **Yoshi's Story**.

Ahí podíamos conseguir dos **Yoshi** especiales, que se obtenian consiguiendo los huevos especiales y terminando los niveles, de este modo teníamos uno blanco y otro negro, que si bien no eran para nada diferentes en habilidades al resto, si tenían algunos cambios en la voz.

Tener todos los diseños de estambre para los Yoshi, será una tarea sólo para los expertos

◀ El final de cada nivel aparece de este modo.

▲ Busca los cristales.

▲ Evita a los enemigos estudiando sus movimientos.

A bastantes personas no les agradó **Yoshi's New Island**, el último juego de la serie que apareció para Nintendo 3DS hace ya más de un año. Fueron muchos los elementos tradicionales de la franquicia que quedaban fuera, sin mencionar que el reto no era lo esperado. Todo esto lo han tomando en cuenta para la realización de este título que resalta un homenaje al personaje.

Encontraremos elementos bastante típicos como los aros que marcan el final de cada escenario, y que al mismo tiempo, nos indican si nos faltó alguna flor en el camino.

Por otro lado, también tenemos a los personajes. Algunos enemigos se han vuelto clásicos, siendo el ícono del juego el **Shy-Guy**, pero también existen otros que a pesar de tener apariciones especiales en pocos niveles, la gente recuerda mucho, como es el caso de los pájaros que podíamos usar como *boomerang*. Han vuelto para este juego, aunque aquí no van a tener la misma función que acostumbranban, ahora todo se debe acoplar al estambre, a su física, y en esta caso, al lanzarlos, dejarán un camino para poder avanzar.

Un mundo feliz

Color y luces

El diseño de los enemigos también llamará tu atención por los complejos patrones que tienen.

▼ Un amigo que te será de mucha ayuda.

REVIEW
Yoshi's Woolly World

▶ Los cambios de perspectiva son útiles.

▼ Los ambientes son variados.

▲ Aprovecha la ayuda extra.

▼ Tendrás muchos movimientos a elegir.

El famoso compañero de **Yoshi**, **Poochy**, también aparece en este juego, su función será la misma que en otras entregas, ayudarte a encontrar objetos importantes y a cruzar ciertos peligros.

Kamek también ha regresado, el villano clásico de la serie está de vuelta y ahora con más poderes para ponerte un alto por fin, pero claro, no será el enemigo final al que tendrás que enfrentar, ese será **Baby Bowser**.

La estructura de los niveles es asombrosa, un cambio grande a lo que hemos visto en la serie y en general en los juegos en 2D.

Los elementos en pantalla representan pruebas a tus reflejos, algo así como lo que vimos en el último título de **Rayman** para Wii U. Representa mucho de lo que siempre deseamos ver en juegos de plataformas en el Super Nintendo antes de que saltarán al 3D.

Los enemigos tienen rutinas mucho más complejas que en juegos anteriores, no se comportan de la misma manera, así que antes de adivinar, observa bien sus técnicas y movimientos.

En cuanto a los enemigos finales, son enormes. Obviamente no son del tipo de un juego de guerra o acción, son personajes adorables a los que tienes que derrotar de formas bastante curiosas y divertidas.

Gigante

Aumenta tu tamaño

Aprovecha cada segundo en este modo para que puedas derrotar a todos los enemigos en pantalla. Las estructuras las derrumbas girando y utilizando tu cola para golpearlas.

En ciertos momentos sólo tienes que actuar, sin pensar las cosas.

Un juego que se disfruta en cada segundo, una gran obra de plataformas en 2D

En un mundo en el que por alguna extraña razón, todos desean que los videojuegos se vean como la vida real, Nintendo sigue demostrando que ese no es el camino.

Se trata de crear obras de fantasía, con efectos coloridos que nos hagan volar la imaginación, y eso es precisamenre lo que ocurre en este juego, lleno de detalles.

No puedes dar un paso sin que te quedes asombrado por la cantidad de elementos en pantalla y como estos interactúan contigo.

Se siente una gran suavidad en el control, en la manera en como mueves a **Yoshi**, que aunado a la gran estructura y forma de los escenarios, te brindan una experiencia como pocas en este medio actualmente.

El trabajo visual, es para aplaudir de pie por horas. Puedes pasar mirando el "tejido" de los objetos y realmente tener esa sensación de que puedes tocar lo que ves en pantalla, como si cada textura que miras fuera lo que necsitas para cubrirte en una fría tarde. No cabe duda que es desde ya, un clásico no de la consola, sino del personaje.

▲¿Derrotarlo o adoptarlo?

▲Con alas, todo es más fácil..

REVIEW
Yoshi's Woolly World

► A golpes se solucionan las cosas.

▼ Todo un deleite visual.

▲Las bolas de estambre son la clave del juego.

Para llevar
amibo especiales

Los amiibo de estambre de este juego, pueden servir para decorar tu cuarto, o bien, una bolsa.

Hemos mencionado lo grande que es **Yoshi's Wooly World** como un juego de plataformas, pero también tiene otros extras como el uso de amiibo.

No se necesitan los amiibo para disfrutar del título, son sólo extras para quienes ya cuentan con estas figuras.

Al colocar a los amiibo, el juego cambiará el diseño de **Yoshi** a los colores del amiibo en cuestión.

Algunos, la verdad es que son bastante raros, como el de **Donkey Kong**, pero otros más lucen bastante bien, para muestra tenemos los de **Splatoon**, **Link** o incluso el de **Princesa Peach**, que la verdad es que por el patrón del diseño, se adaptan muy bien a **Yoshi**.

Mientras en otros territorios ya ha salido a la venta, con números bastante buenos, para América aún tendremos que esperar un poco más, pero valdrá mucho la pena. Será en octubre cuando el título esté disponible para Wii U en nuestro continente, para unirse a la gran oleada de lanzamientos que tendremos el último cuarto del año.

Transformaciones con amiibo

Usa tus figuras para poder cambiar el diseño de Yoshi

Peach

Link

Inkling Girl

Aldeano

Un juego tan grande que ya tiene un lugar entre los grandes del catálogo de Wii U

Yoshi's Woolly World es un gran título por muchas razones, pero quizá una de las más importantes, es que nos recuerda lo excelentes que pueden ser aún los juegos en 2D apoyados en el poder de las consolas actuales.

Wii U recibirá una joya más, un desarrollo en el que Nintendo ha trabajado muy duro, sabían bien que en la escalera de esta serie, el número uno sigue siendo la entrega para SNES, sin embargo, tendrá fuerte competencia.

La innovación en un juego de dos dimensiones muchas veces pareciera algo imposible de pensar, pero en este juego se puede respirar.

Es un título para todo tipo de videojugador, tanto los que buscan un gran reto como para los que simple y sencillamente, quieren sólo divertirse sin complicaciones, **Yoshi's Woolly World**, complace a todos los jugadores de Nintendo sin importar su nivel de experiencia o habilidad.

Pocos son los juegos que mantienen tanta magia y amor en su diseño, se nota en todo momento. Llevaron al personaje a un mundo como siempre quisimos conocer, lleno de retos, peligros, pero también criaturas asombrosas, lejos, muy lejos de la realidad, que insistimos, es en donde un videojuego siempre debe mantenerse. Falta poco para la aparición de este juego, pero lo mejor es que es solo uno de los muchos que verán la luz en Wii U este 2015.

▲ La grandiosa versión de Nintendo 64.

ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

► Hogar, dulce hogar. Créalo a tu medida.

Animal Crossing Happy Home Designer

Sin duda una de las actividades que más diversión nos ha regalado en la serie Animal Crossing, es la de personalizar nuestra casa, tarea en la que ahora se enfoca este nuevo título que pondrá a prueba nuestras habilidades en el diseño.

◀ De nuevo trabajaremos juntos.

© 2015 Nintendo

MEJORANDO LA CASA

Animal Crossing: Happy Home Designer

▶ Un cliente satisfecho es un cliente que vuelve.

▶ Tendrás muchos vecinos.

▲ Las juntas en el trabajo son muy importantes.

▲ La buena presentación habla bien de ti.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulación**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Una variante muy bien lograda**

Los rumores previos a este juego, apuntaban a un **Animal Crossing** para Wii U, lo cual parecía lógico, pero el resultado final fue una gran y agradable sorpresa para todos.

Animal Crsossing tendría su primera variante desde su aparición en Nintendo GameCube, dando lugar a la creación de hogares, con **Happy Home Designer**.

Se mantienen algunos elementos de simulación, así que para los que han jugado por años esta serie, no se van a sentir ajenos al estrenarlo.

De hecho, si jugaste los anteriores capítulos, te vas a sentir bastante cómodo por los menús del juego, sin mencionar que el ver varios rostros familiares te va a hacer sonreír al comenzar tu aventura como diseñador.

Como ocurriera en los primeros juegos de la franquicia, vas a tener que trabajar con **Tom Nook**, pero no en la tienda que tenía antes, ahora alo harás en su negocio de la construcción, el mismo al que se dedica en **New Leaf** para Nintendo 3DS, por lo que no te va a extrañar demasiado verlo.

Al igual que un trabajo en la vida real, tendrás compañeros, reglas y horarios que seguir para convertirte en el mejor diseñador de todos.

Antes de comenzar, puedes decidir el género de tu personaje y a partir de ese momento, dar vida a los sueños de tus clientes en cuanto a sus hogares se refiere, lo cual aunque parezca, no es nada sencillo.

Tu primera labor será familiarizarte con el ambiente, saber qué puedes hacer y los alcances de tus herramientas.

Es en este juego en el que debes aprovechar toda tu imaginación y las horas diseñando tu hogar ideal

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

MEJORANDO LA CASA

Animal Crossing: Happy Home Designer

▲Escucha las peticiones de los compradores.

▲Grandes momentos te esperan en el juego.

▲ Planea bien tu construcción.

Lo primero que debes pensar, es en la ubicación del hogar que vas a construir. Debes escuchar muy bien lo que tus clientes necesitan, sólo así tendrás la seguridad de seleccionar el sitio indicado para la construcción.

Debes tener en mente que la casa es sólo el primer paso, después te hará falta un jardín, por lo que debes pensar bien en el espacio.

Si la construyes junto al río, se verá muy bien, pero no vas a tener espacio para crecimiento.

Todo dependerá de los gustos de cada cliente y de tus planos de construción, por eso debes tener en mente todas las casas que vas a construir, paso que es tan sólo el primero de una serie de situaciones que darán vida a un pueblo en el que serás feliz.

Al igual que ha pasado con toda la serie, dede su llegada a Nintendo DS, diseñar es realmente sencillo, sólo requieres de la idea principal y las herramientas del juego hacen el resto.

Tendrás un mapa siempre contigo, en el que por medio de cuadrantes te indica en qué lugar puedes acomodar los distintos objetos que tienes para decorar los hogares.

▲ Será de los amiibo más deseados del juego.

Especial

New Nintendo 3DS

El paquete especial de **Animal Crossing: Happy Home Designer**, será el primero en incluir un New Nintendo 3DS de tamaño tradicional.

MEJORANDO LA CASA

Animal Crossing: Happy Home Designer

◀ Todo debe tener su lugar ideal.

▲ Debes ser educado con los clientes.

▲ Las figuras amiibo que se podrán comprar.

Diseña el pueblo en el que te gustaría vivir si fueras uno de los vecinos que buscan nuevo hogar

La casa de tus sueños

Construye con pasión

Todo lo que tengas en mente puedes lograrlo en el juego, sólo debes ser constante para que tus obras queden justo como las imaginaste.

El uso de las tarjetas amiibo, para muchos representaun misterio, pero no es así, simplemente al usarlas, podrás obtener diferentes compañeros.

Debemos recordarte que el New Nintendo 3DS tiene un lector NFC integrado en la pantalla táctil de la consola, de modo que sólo necesitas acercar un poco la tarjeta para que pueda ser registrado.

Cada tarjeta representa a un persona, por ejemplo, si registras la tarjeta de **Canela**, ella llegará al pueblo para ayudarte con algunas actividades, lo mismo pasará con otros personajes. Le darán mucho más vida al pueblo, aportando diversas actividades.

Si deseas contar con todos los servicios, es necesario obtener estas tarjetas amiibo, que aportan variedad a lo que puedes lograr en el pueblo con tus compañeros de trabajo.

De momento no se ha comentado si las tarjetas tendrán otras funciones o si serán compatibles con otros juegos, pero es casi un hecho que así será.

Sería muy interesante que mediante estas tarjetas existieran muebles de una colección especial, asi como también algunos adornos que puedan volver a tu pueblo la envidia de todos los que puedan visitarlo. Pero por ahora es muy pronto para adelantarnos, en su momento lo comentaremos.

MEJORANDO LA CASA

Animal Crossing: Happy Home Designer

▲ Sí, también debes pensar en la escuela aquí.

Animal Crossing: Happy Home Designer es un gran juego que renueva por completo el concepto principal de **Animal Crossing**.

Nos da la posibilidad de crear nuestro propio lugar especial, parecido a lo que ocurre con las bases secretas en **Pokémon**, pero con nuevas herramientas para mejorarlo.

La experiencia de tener un lugar especial creado por ti, es realmente algo que todos los que han jugado por años esta serie, van a disfrutar y sobre todo, a agradecer mucho.

No se trata solamente de crear hogares para los vecinos, sino de diseñar todo un pueblo, los centros de atracción, las escuelas, los lugares de diversión, es toda una baraja de oportunidades para pasar un momento único.

Lo mejor de todos es que este título recibirá toda la fuerza del New Nintendo 3DS, ahora que Nintendo ha confirmado que tendremos en América la consola en su tamaño normal, lo que seguramente provocará que se agote en poco tiempo.

Si cuentas con un N3DS normal, no debes preocuparte. Podrás jugar esta obra sin ningún tipo de problemas.

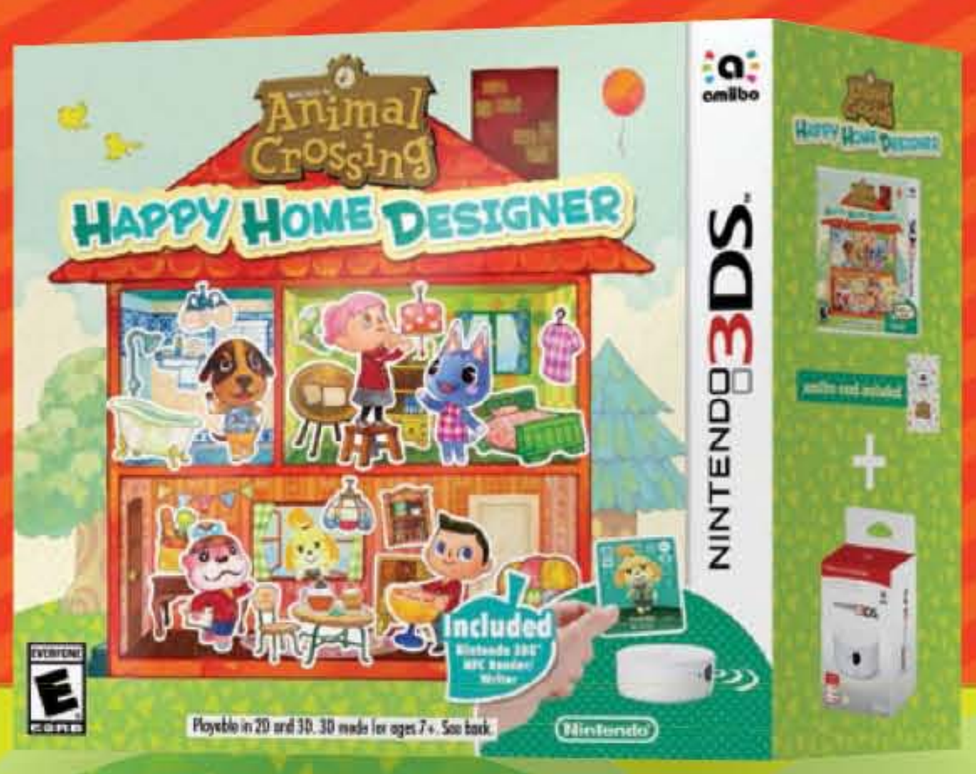
La única diferencia estará en que debes comprar el lector de tarjetas por separado. Se trata de la famosa base que se anunció desde hace ya bastante tiempo, que nos permitirá también usar las figuras amiibo en **Super Smash Bros.**, por ejemplo. No importa como lo hagas, pero no debes perderte la experiencia que representará este juego, en el que Nintendo vuelve a innovar en una de sus series.

Conoce las tarjetas

Distintas opciones

Así se verán las tarjetas que podrás usar para tener a todos los personajes den tu partida.

Estamos seguros de que **Canela** será de las más populares, debido a su participacion en **New Leaf**.



▼ Comienza la vida en solitario.

Animal Crossing

Comienza la vida de forma independiente

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulación**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Un cambio total para el género**

Originalmente, había aparecido para el Nintendo 64 en Japón, bajo el nombre de **Animal Forest**, pero desgraciadamente no pudimos disfrutarlo en América, al menos no en la consola de 64 bits, fue hasta el Nintendo GameCube que conocimos este divertido concepto que comenzaba a conquistar a todo el mundo por su extraordinario modo de juego, pero sobre todo, por las posibilidades infinitas que ofrecía.

En ese momento, comienzos de la década pasada, los juegos de simulacion, entre ellos **The Sims**, se concentraban en crear personajes para posteriormente, ser espectadores, reduciendo la interacción al mínimo posible, así que Nintendo decidió con **Animal Crossing**, solucionar ése problema del género y entregarnos una obra en la que somos los protagonistas directos de la historia.

La vida de forma solitaria no es para nada grata, debes conocer el mundo a tu alrededor

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

MEJORANDO LA CASA

Animal Crossing

▲ El museo comenzó en este juego.

▲ Nunca dejes de visitar la tienda.

► El encargado de los viajes.

◄ La policía tiene respuestas a todo.

Este **Animal Crossing** no nos permitía jugar de manera simutánea con otros amigos, pero sí podíamos visitar sus pueblos usando la Memory Card que se usaba en aquellos años para guardar los datos del juego. De lo más interesante de este título, es que dependiendo de tu interacción con los personajes, podías obtener ciertos regalos muy especiales, ya que se trataba de consolas NES con cartuchos que realmente podías jugar.

Clásicos como **Baseball** o el legendario **Balloon Fight,** podías disfrutarlos incluso con otro amigo, recordando los viejos tiempos de la compañía.

También fue en este juego en el que conocimos a **K.K.**, el famoso perro que toca todos los sábados por la noche. En este título en particular, lo hacía en la plaza principal del pueblo. Sin duda un juego que cambió por completo la vision de la simulación, al grado de que tuvo bastantes clones.

▲ La ropa era muy diferente en ese juego.

Lector e Reader

¿amiibo card?

Era un concepto similar al de las amiibo Card, pero podías obtener algunos juegos extra para tu colección de NES.

▼ Un nuevo pueblo por conocer.

Animal Crossing: Wild World

El mundo en la palma de tu mano

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulación**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Una clara mejora**

El segundo juego de la serie, subtitulado **Wild World**, llegó para una de la mejores consolas portátiles de la historia, el Nintendo DS.

El cambio más notable en este título en cuanto al apartado visual, fue la perspectiva que se le dio al suelo. Al caminar daba la apariencia de estarlo haciendo en una esfera, simulando el mundo que tenías ante ti en este título de simulación.

Se quedaba atrás el no poder interactuar con tus amigos, para evolucionar a la conexión sin cables. Ahora podias jugar con tus vecinos ya sea por medio de forma local o bien, por Internet. El juego guardaba muchos secretos, demasiados, tantos que para conocerlos a todos, debías jugar en todos los horarios posibles, incluso en la madrugada.

¿Descubriste todas las festividades que tiene este título? Hasta tu cumpleaños puedes festejar.

Por primera vez podías jugar con otras personas en lugares distintos del mundo

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

MEJORANDO LA CASA

Animal Crossing: Wild World

◀ Cuidado con los insectos.

▲ El clima puede generar un mejor ambiente.

◀ Las competencias de pesca nunca faltan.

Quizá fue en este juego en el que la popularidad de **Animal Crossing** se fue al cielo. Todo mundo lo podía jugar, pero lo mejor, era que también podían hacerlo en cualquier sitio.

Fue la gran ventaja que tuvo esta versión. Al ser desarrollada para una consola portátil, podías avanzar tu juego en cualquier momento, atrapado en el tráfico, en una larga fila o incluso usando el transporte público.

Aún ahora que existen otras opciones, te recomendamos mucho jugar esta entrega, tiene detalles que lo vuelven memorable, sobre todo por los personajes con los que te toca interactuar en esta aventura, que tu vas creando a tu antojo, justo como pasa en la vida real.

Aldeano

Salto a la fama

Aquí fue cuando el **Aldeano** tomó el aspecto que todos conocemos. En ese momento nadie pensaba que se volvería un amiibo.

▼ Las fronteras no existen aquí.

Animal Crossing: City Folk

El viaje a la gran ciudad llegó con este juego

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulación**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Interación total**

EVERYONE E ESRB

Con **City Folk**, para Wii, la serie dio otro gran salto en cuanto a las posibilidades de interacción con otros jugadores.

Ya en Nintendo DS se había terminado el jugar en solitario, pero en Wii, se dio paso al famoso *chat* de voz. Claro está que se encontraba restringido. Sólo podías usarlo cuando jugabas con tus amigos a los que previamente habias dado la autorización de entrar a tu pueblo, porque debemos recordar que muchas personas sólo entraban a destruir los árboles.

Fue en este título donde la relación con otros invitados llegó a climax. No se trataba simplemente de verlos correr por el pueblo, la imaginación de varios jugadores dio origen a juegos para cuatro personas, creando incluso pistas para competir en carreas con tus amigos, y en casos especiales, se podía hasta jugar fútbol.

Definitivamente la serie estaba en un gran punto, pero faltaba algo más, la ciudad, ahora podías realizar viajes a la gran ciudad dentro del juego.

© Nintendo

▲ Hay muchas actividades por completar.

▲ Nada como visitar la ciudad.

▲ El momento de tu llegada al pueblo.

▲ El experto en zapatos.

Gracias a Wii Speak, podías conversar con todos tus invitados al pueblo en tiempo real

En esta zona exclusiva, encontrabas mejores objetos para comprar, desde zapatos, hasta playeras especiales, pero lo mejor sin duda, era el teatro.

No es que se montaran obras completas, para nada, de hecho sólo había un personaje en el escenario que contaba algunos chistes, pero lo importante, es que al terminar sus actuaciones, te regalaba un estado de ánimo, que después podías mostrar a tus visitantes.

En cuanto al trabajo para mantenerte en buena situación financiera, además de ayudar a **Tom Nook** en la tienda, lo mejor es pescar.

Todos los peces tienen un valor, algunos son realmente caros, por lo que una buena tarde en esta actividad te puede dejar dinero para vivir como un rey por un muy buen rato.

Este **Animal Crossing** es el último que ha llegado a una consola casera, pronto esperamos que se anuncie uno más, pero lo que no podemos asegurar es que sea para Wii U, aunque las características de la consola la vuelvan una opción ideal para disfrutarlo.

Wii Speak
Habla con el mundo

Con este accesorio podías interactuar en algunos juegos para la consola, incluido claro, **Animal Crossing: City Folk**. Ahora es de colección.

MEJORANDO LA CASA
Animal Crossing: New Leaf

▼ Un pueblo como siempre lo soñaste.

Animal Crossing: New Leaf

La entrega más completa de la franquicia

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulación**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Adictivo como nada más en la consola**

El último juego de la serie es también la que ha consolidado a la franquicia como una de las más populares para Nintendo.

Rompió todos los récords de ventas que se tenían con captítulos anteriores, al grado de que en Japón, se agotaron todas las ediciones de formato tradicional, lo que originó un fenómeno bastante especial, ya que se comenzó a descargar de la eShop, provocando que en dicho país, para el N3DS, sea el juego más descargado.

Este **Animal Crossing** representó un cambio, no sólo en el apartado visual, también en algunas mecánicas que ya parecían toda una tradición, pero este título renovó el concepto.

Para empezar, cuando llegas al pueblo ya no tomas el papel de un empleado más de **Tom Nook**, de hecho él ya no maneja la tienda del pueblo, tiene otro negocio para poder vivir.

Tu papel ahora será mucho más importante, serás el alcalde del pueblo, con todas las responsabilidades que el cargo implica.

© Nintendo

MEJORANDO LA CASA

Animal Crossing: New Leaf

◀ Todos queremos tener una casa así.

▲ Ya puedes nadar si lo deseas.

▲Invita a tus vecinos a tu casa.

Decides si habrá puentes, fuentes, incluso cafeterías en el pueblo, todo el poder lo tienes tú, aunque claro, cuentas con la ayuda de una gran asistente, **Canela**, quien será tu brazo derecho en todo momento, para que no descuides al pueblo.

Por donde se le mire, tiene opciones para jugar por años enteros, con festividades como la Navidad, Noche de Brujas, Año Nuevo, Día de los Juguetes, en fin, no vas a pasar un sólo momento de aburrimiento con este juego, sin mencionar que tener la casa que siempre has soñado, te costará mucho trabajo, por lo que no querrás parar de jugarlo hasta conseguirlo. Un juego para Nintendo 3DS que no debe faltar en la colección de ninguna persona con esta consola, es realmente basico.

▼ Listo para la fiesta.

Nuevos estilos

La evolución de K.K.

Nuestro simpático perro trovador, también ha cambiado, y en este juego aparece como DJ en el club nocturno.

GALERÍA

Un recorrido por el arte y las posibilidades de creación que ofrece **Super Mario Maker**, el título con el que Nintendo celebra tres décadas de su gran personaje.

► Ante todo, la protección. Si para montar una moto se usa un casco, para hacer lo mismo con **Yoshi**, se requiere algo extra.

¿Qué diseños piensas que puedes mejorar de los originales?

© 2015 Nintendo

▲ Nada como ir bien preparado a cada escenario del juego.

▼ Estas molestas plantas no las puedes eliminar con nada.

GALERÍA
Super Mario Maker

▼ Todo lo que requieres es tiempo y un poco de dedicación para lograr un gran nivel para compartirlo.

© 2015 Nintendo

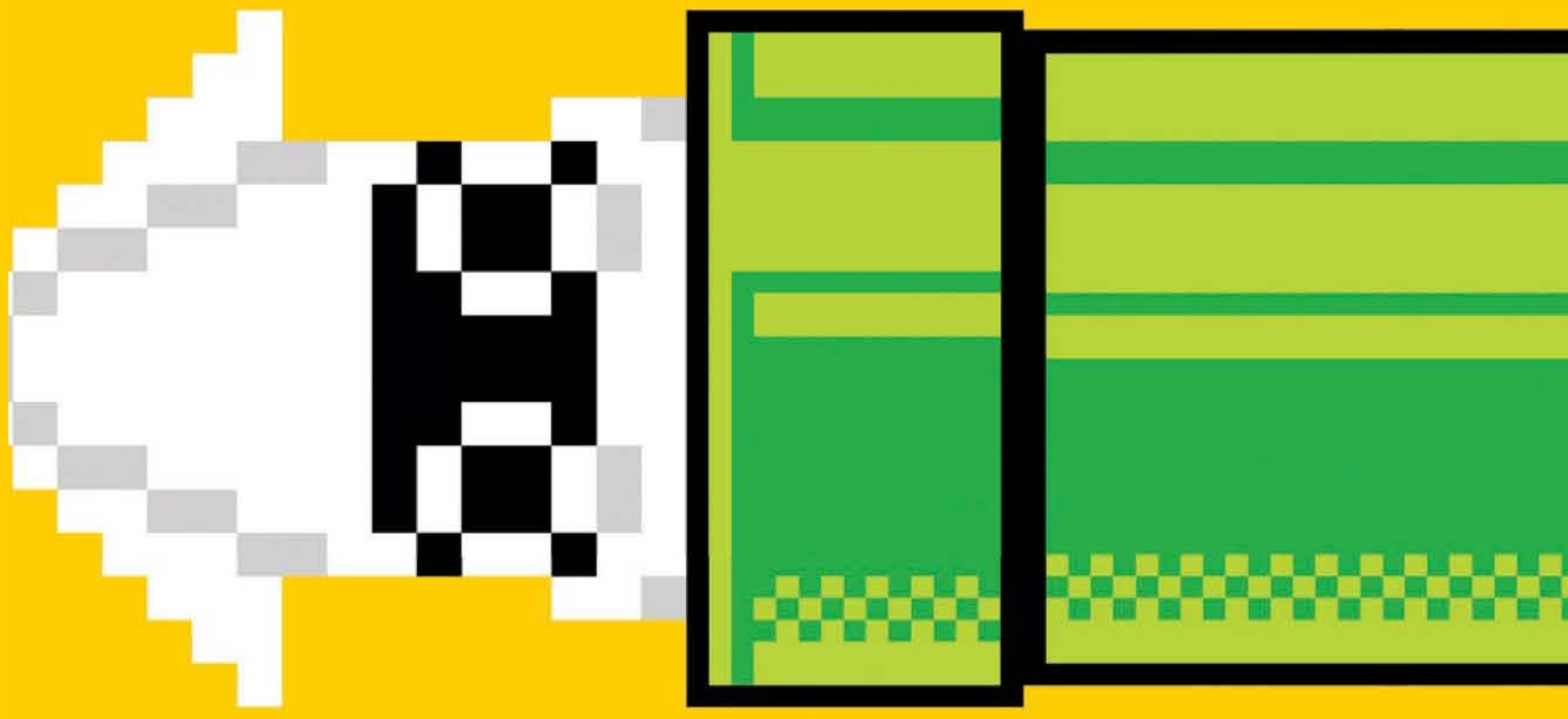
¿Qué te parece esta combinación para el juego?

◄ Originalmente este transporte de **Bowser** sólo aparecía en **Super Mario World**, pero aquí lo podemos ver en 8 bits.

SUPER MARIO MAKER™

◄ El nivel puede ser tan sencillo o complicado como tú lo decidas. Experimenta con todos los elementos que encuentres.

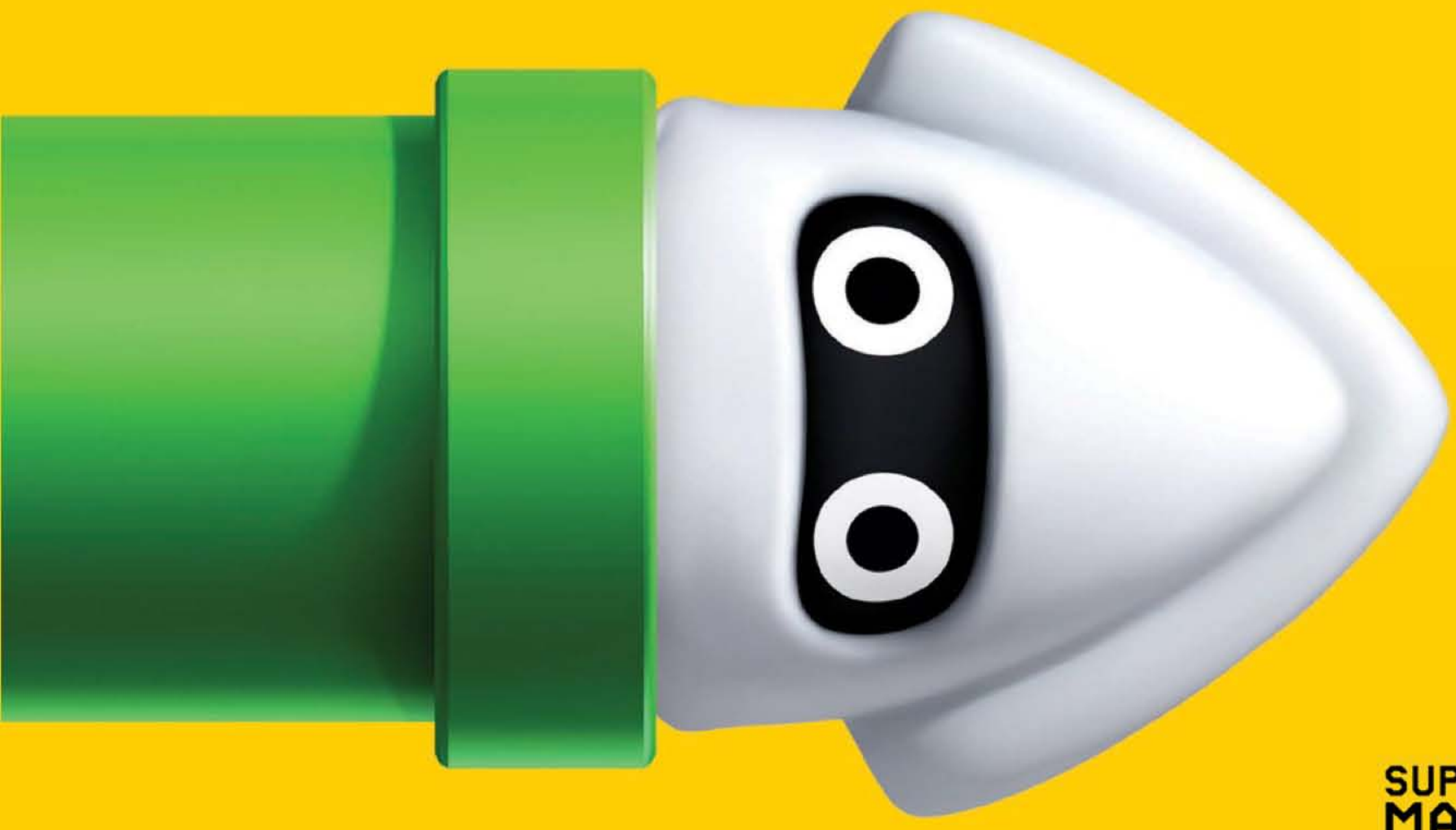
GALERÍA
Super Mario Maker



▲ El pasado y el presente se mezclan de formas muy divertidas.

► Comparte tus niveles con tus amigos en Internet.

© 2015 Nintendo



SUPER MARIO MAKER™

No existen límites para el diseño, todo lo que imagines lo puedes ver en pantalla

▲ Incluso los Goombas pueden nadar en esta aventura.

GALERÍA
Super Mario Maker

El tamaño de tus enemigos puede cambiar para aumentar la dificultad de los niveles

◀ Una torre que puedes terminar con un caparazón de tortuga.

◀ La meta no siempre tiene que representar felicidad, puede ser el último reto a superar.

SUPER MARIO MAKER™

▼ Da lo mejor de ti para mejorar tus diseños.

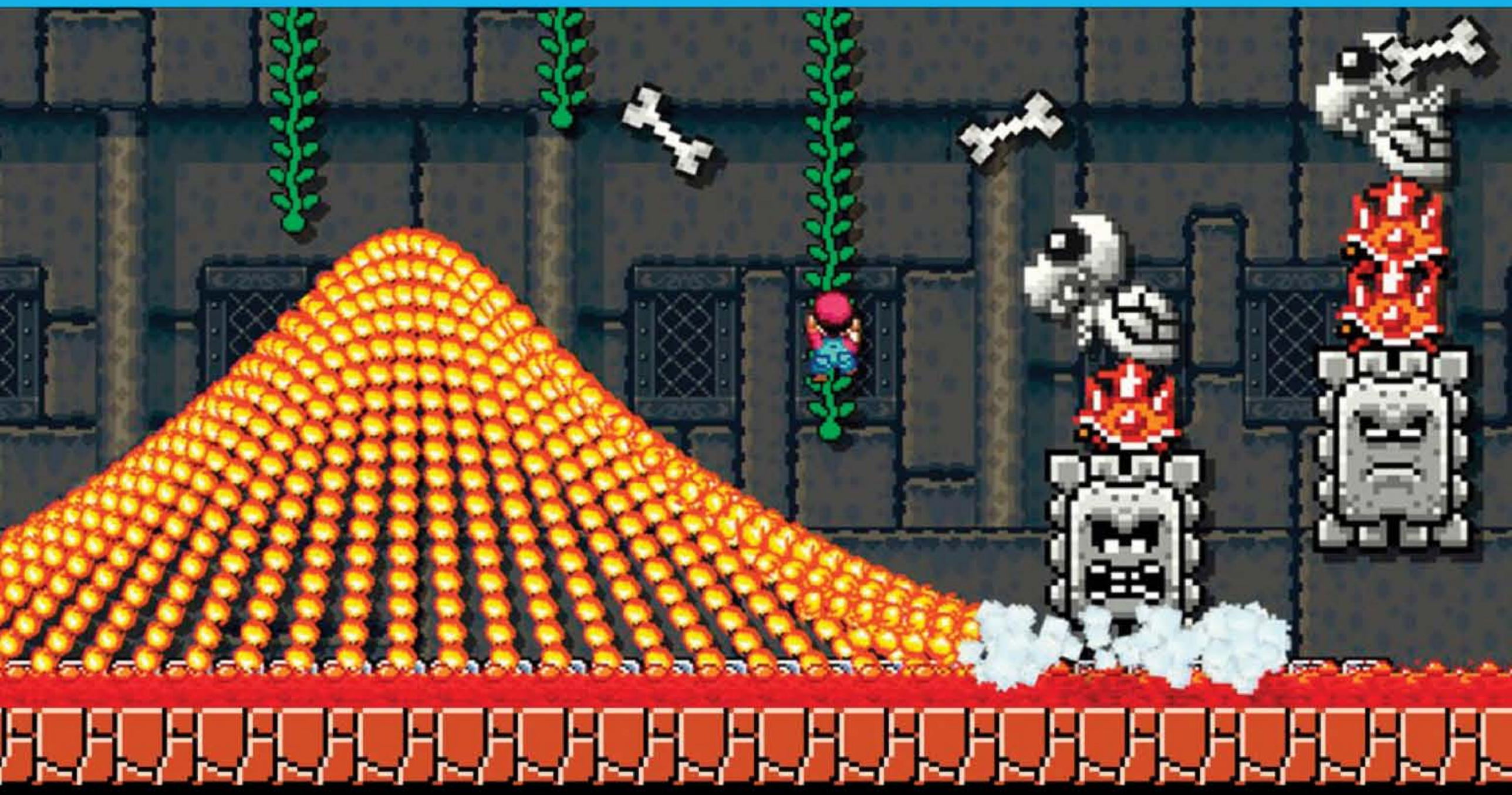
© 2015 Nintendo

GALERÍA
Super Mario Maker

No te limites. Intenta con todas las combinaciones que quieras

► Eso realmente sería una máquina del caos, pero se peude mejorar si agregas a **Bowser** ¿no lo crees?

▼ Prueba tus niveles antes de compartirlos.



► Puedes cambiar el aspecto entre retro y actual en el momento que lo prefieras.

© 2015 Nintendo

◀ Un invitado que pondrá a todos a temblar.

Skylanders Superchargers

La unión de dos grandes universos

- Compañía
Activision
- Desarrollador
Activision
- Categoría
Acción/Aventura
- Jugadores
1
- Opinamos
El momento ideal para volverse seguidor

EVERYONE 10+ ESRB

© Activision

Si pensabas que con tus amiibo ibas a tener todo lo relacionado a Nintendo con figuras NFC, estás en un gran error, ya que pronto podremos jugar el famoso **Skylanders**, con **Bowser** y **Donkey Kong**.

Con los **Skylanders**, nació un concepto de juego que no se había visto nunca. Traer juguetes a la vida, poder verlos en la pantalla y lo más importante, jugar con ellos en grandes escenarios, siempre pensando en las posibilidades de juego al agregar nuevas figuras para superar los niveles de varias formas.

Fue tanto el éxito que ha tenido esta serie, que conseguir figuras en ciertos países, es una misión imposible.

▲ Al estilo **Mario Kart**, pero extremo.

▲ El diseño de niveles es maravilloso.

Las figuras de Bowser y Donkey Kong, serán exclusivas de la versión de Wii U

Existe una gran diferencia entre los **Skylanders** y los amiibo, a los primeros los requieres para poder jugar, mientras que los amiibo de Nintendo, no.

Cuando comienzas a jugar **Skylanders**, requieres de al menos una figura, por esta situación se venden siempre en un paquete inicial. Colocas tu figura en la base y toma vida en la pantalla, permitiéndote lograr diferentes situaciones en el escenario.

Esa es la magia de **Skylanders**. Ningún personaje es igual al otro, tienen diferentes habilidades y debes saber aprovecharlas para conocer todo el nivel o bien, terminar de forma rápida con los enemigos que aparecen prácticamente en cada esquina.

Para este juego, **Superchargers**, podrás encontrar las figuras de **Bowser** y **Donkey Kong** en el paquete inicial para Wii U. En ninguna otra consola podrás usar a estos personajes, que además, también te servirán como amiibo en los juegos compatibles de Nintendo.

La principal diferencia entre este y el resto de los títulos de **Skylanders**, es que puedes usar vehículos para explorar por completo el mundo del juego. Cada personaje tiene su propio medio de transporte, desde aviones hasta vehículos por tierra, que se compensan en habilidades gracias a las características que tengan los personajes que estés usando, como el peso y tipo de armas.

¿Las vas a coleccionar?

Las figuras son hermosas

Se ha hecho un gran trabajo para la creacion de estos amiibo para **Skylanders**.

Tenerlos en el juego representa una gran ventaja.

El rey de la junga

Donkey Kong listo para la batalla

El nivel de detalle es asombroso,se respetó hasta el barril típico de la serie.

Velocidad y fuerza en un sólo personaje, ese es **Donkey**.

▲ El apartado visual, es uno de los puntos fuertes de la obra.

▲ **Donkey** contará con un fiel compañero en su vehículo.

¿Qué personajes de Nintendo te hubiera gustado ver en Skylanders?

Además del modo de historia normal con el que contará el juego, se incluirá una opción de carreras, para aprovechar al máximo los vehículos.

Se trata de un modo al estilo de **Mario Kart**, es decir, no sólo debes dar vueltas a un circuito hasta llegar a la meta, sino que también puedes atacar a tus rivales. Si bien no tiene las posibilidades de un juego del estilo, si representa una agradable variante a la aventura.

En total se contarán con veinte diferentes **Skylanders** para este juego y la misma cantidad de vehículos (claro, más los exclusivos para Wii U), así que completar tu colección no será nada sencillo, pero no debes preocuparte, sobre todo si eres fan de la serie y cuentas en tu colección con otras figuras que has comprado antes, ya que absolutamente todas las figuras son compatibles con este juego, así que por varierdad, no vas tener problemas.

Skylanders Superchargers es un gran juego que nos invita a usar la imaginación en todo momento, explotando las posibilidades de nuestros personajes y sus vehículos, sin mencionar que es tremendamente divertido de jugar.

Para los coleccionistas no les tenemos que insistir, simplemente lo comprarán, pero debemos decir que es un juego bien planeado y cualquier tipo de jugador lo puede pasar bien.

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA™ MAJORA'S MASK 3D

El Mundo Se Enfrentará A Un Terrible Destino

¡BÚSCALO YA!

Nintendo eShop

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

NINTENDO 3DS™

Para el sistema Nintendo 3DS, usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© 2000-2015 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

▼ La última esperanza del mundo.

Chibi-Robo! Zip Lash

Un héroe no conoce de estaturas

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Mucho más que un amiibo gratis**

Uno de los géneros más olvidados en la actualidad es el de plataformas. Lo hemos dejado atrás con el avance en mundos abiertos y mapas interminables. Pareciera que el 2D que tantas alegrías nos dio, nunca existió. Gracias a Nintendo, nos podremos embarcar nuevamente en esos mundos que aún soñamos, y lo haremos de la mano de uno de los personajes que han tomado mucha fama últimamente, aunque para muchos **Chibi Robo** no les suene familiar, él ya lleva años divirtiéndonos.

Chibi Robo ha llegado a Nintendo 3DS con la misión más importante de su vida, y para ello cuenta contigo.

El Planeta Tierra se está quedando sin recursos naturales de una manera dramática, lo cual obliga a que nuestro héroe tome el papel de investigador y se de cuenta que esto es a causa de un alienígena que planea una invasión a la Tierra dentro de poco tiempo, por lo que no duda en detenerlo. No será tarea sencilla el impedir esto, pero **Chibi Robo** cuenta contigo para lograrlo.

En esta ocasión **Chibi** fue dotado de un enchufe como su medio de ataque. Lanzándolo al frente podrá combatir a tanto enemigo se le ponga en frente, muy al estilo de los **Castlevania**, pero claro, aquí no hay momias..

La opción de lanzarlo varía dependiendo del ambiente en el que te encuentres, es decir: Si te encuentras en un cuarto, podrás lanzar el enchufe de manera que este impacte en las paredes y rebote. Esta técnica será esencial para poder avanzar en tu aventura.

La dificultad del título se adapta al tipo de jugadores que lo estén disfrutando, volviéndolo apto para todos

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

▲Utiliza bien tu poder extra.

▲ Un sólo ataque puede destruir varios elementos.

Otra característica que tiene nuestro pequeño amigo en su enchufe es que dependiendo de si haces un impacto corto, el poder será más fuerte en comparación de si deseas que este llegue a un lugar retirado. La magia del látigo – enchufe de **Chibi** - radica en que se encuentra cargado de electricidad.

Aunque, por otro lado, tendrás que estar pendiente del medidor de carga, ya que mientras más lo uses, **Chibi** se ira quedando sin energía, y la opción será buscar ítems para recargarlo o un enchufe al cual conectarse. Estos enchufes son de suma importancia, ya que dependiendo su tipo, será la habilidad que **Chibi** tomará. Tendremos un verdadero reto por delante, dominar por completo todas las características de su arma, lo cual créenos, no sólo es divertido, sino muy adictivo.

El juego se desarrolla en un ambiente lineal de 2D con efectos en 3D, muy al estilo de **Yoshi Story**, claramente, los efectos en son muy buenos, lo que hace que disfrutes más de la aventura.

Deberás estar atento durante el recorrido por los niveles, ya que podrás encontrarte con objetos escondidos que no sólo ayudan para que completes el juego, si no que abren otras zonas del mapa y hacen de la aventuras una experiencia más completa.

Este detalle nos hizo sentir melancólicos, recordando juegos en 2D para el NES donde los caminos variaban dependiendo tus acciones (un ejemplo es **Castlevania III Dracula's Curse**), pero bueno, tal vez represente el regreso de este tipo de obras, esperemos que sí sea, porque independientemente de que las extrañemos, hacen falta.

De colección

Un paquete especial

El juego saldrá a la venta junto a un amiibo de nuestro héroe. Será la única forma de conseguirlo, no se venderán por separado.

Contar con la figura nos facilitará algunos niveles del juego, así que el poseerlo marcará diferencia.

Un mundo diferente

Todo lo que veras, son robots

Para poder completar el juego con todos sus tesoros, debes explorar en cada rincón.

Algunos enemigos puede volar, bueno, más bien, usar aparatos para atacarte desde las alturas.

No te compliques la vida y termina con estos enemigos con un par de golpes.

Tu ingenio tendrá que ir de la mano con las cualidades del enchufe y entorno

▼ Puedes lograr reacciones en cadena.

Los amiibo llegaron para quedarse y toda esa fiebre que hemos visto en los meses anteriores y que ha impactado en muchos títulos también se hace presente con **Chibi**. Este título será lanzado el 8 de octubre en América, junto con un amiibo único. La función del amiibo será dotar a **Chibi** de un poder especial durante cortos periodo de tiempo, pero muy importantes.

Siempre hemos aplaudido el que las compañías se atrevan a innovar, buscar nuevos conceptos, que se arriesguen en brindar un proyecto nuevo, y eso pasa aquí. La mezcla del 2D con 3D junto con esa interacción entre los caminos en tu aventura es algo que debemos resaltar. Traer a **Chibi** de regreso a los videojuegos fue todo un acierto, es un personaje carismático, que sabe ganarse el cariño con sólo mirarlo, pero eso no es todo, ya que lo que realmente importa es la calidad del juego, y este es un digno representante que puede competir por estar dentro de tu colección.

Esta es una muy buena opción para todos aquellos que crecieron con el pequeño robot y que vuelven a encontrarlo en su versión para Nintendo 3DS. Aunque también para todos aquellos que quieren pasar un muy buen tiempo viajando y salvando al mundo. Estamos seguros que a partir de ahora **Chibi** se ha hecho de un lugar en el corazón de los videojugadores. Sería sensacional poder verlo en una aventura similar, pero tomando todas las herramientas que nos brinda Wii U para el *gameplay*.

▲ El colorido del juego es sensacional.

PUZZLE & DRAGONS Z + PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS.™ EDITION

2 Grandes Aventuras de Rompecabezas en 1 Juego

SE PUEDEN REPRODUCIR EN new NINTENDO 3DS XL

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

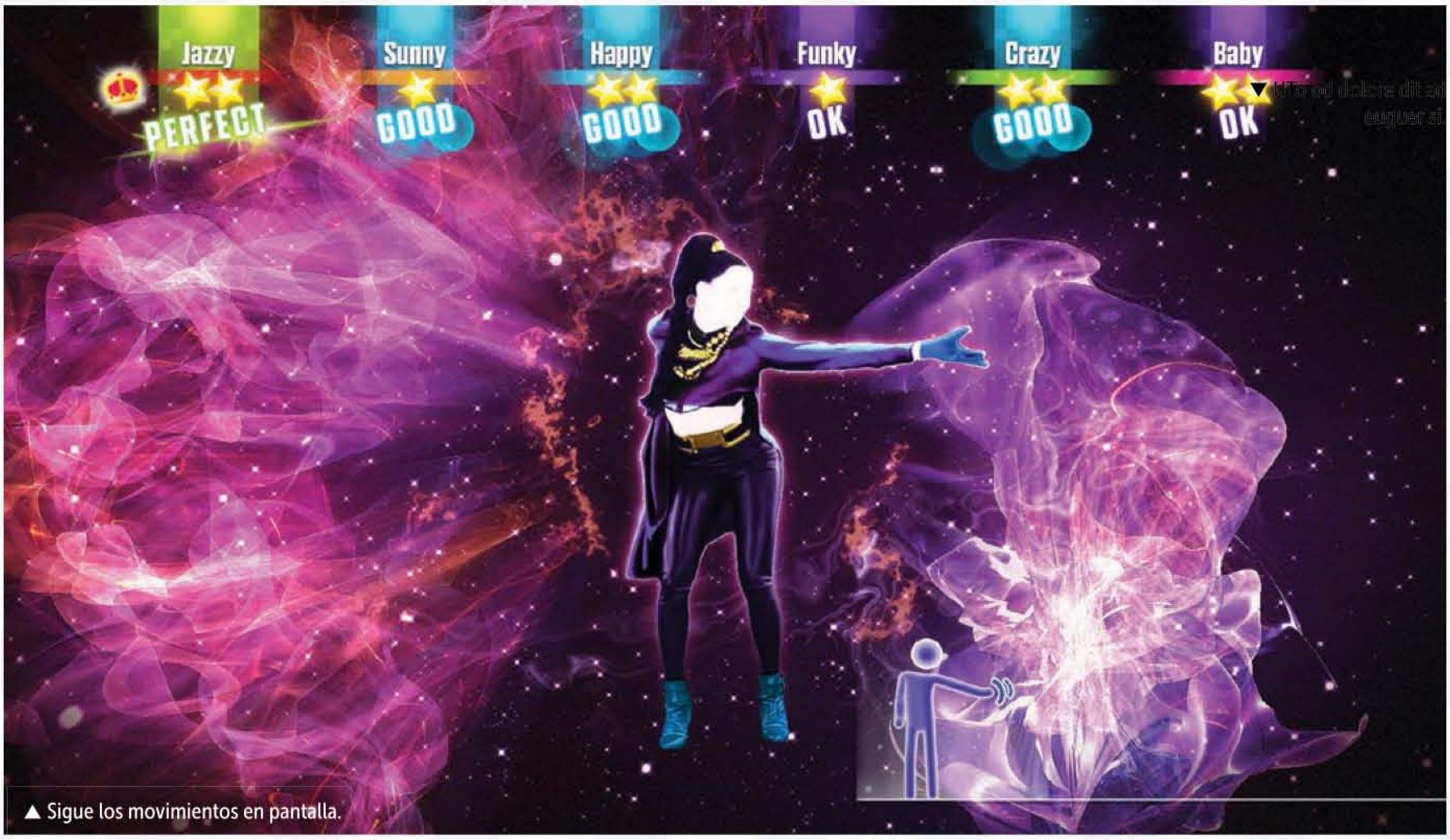
Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© GungHo Online Entertainment, Inc. © Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.

¡PRONTO!

Nintendo

NINTENDO 3DS™



▲ Sigue los movimientos en pantalla.

Just Dance 2016

- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Categoría **Baile**
- Jugadores **1-6**
- Opinamos **Repetitivo, pero muy divertido con amigos**

EVERYONE E ESRB

© Ubisoft

Una nueva entrega de la popular serie de baile

Como cada año, llega puntual a su cita. **Just Dance** es de los juegos anuales más exitosos del mercado actual, vendiendo millones de unidades en todo el mundo.

Independientemente de la polémica que representa sus cortos periodos de tiempo entre cada entrega, **Just Dance** ha triunfado porque llevó los juegos de baile a todo el mundo, a cualquier persona, incluso a aquellos que nunca habían tocado un control antes en su vida, ese es su principal mérito.

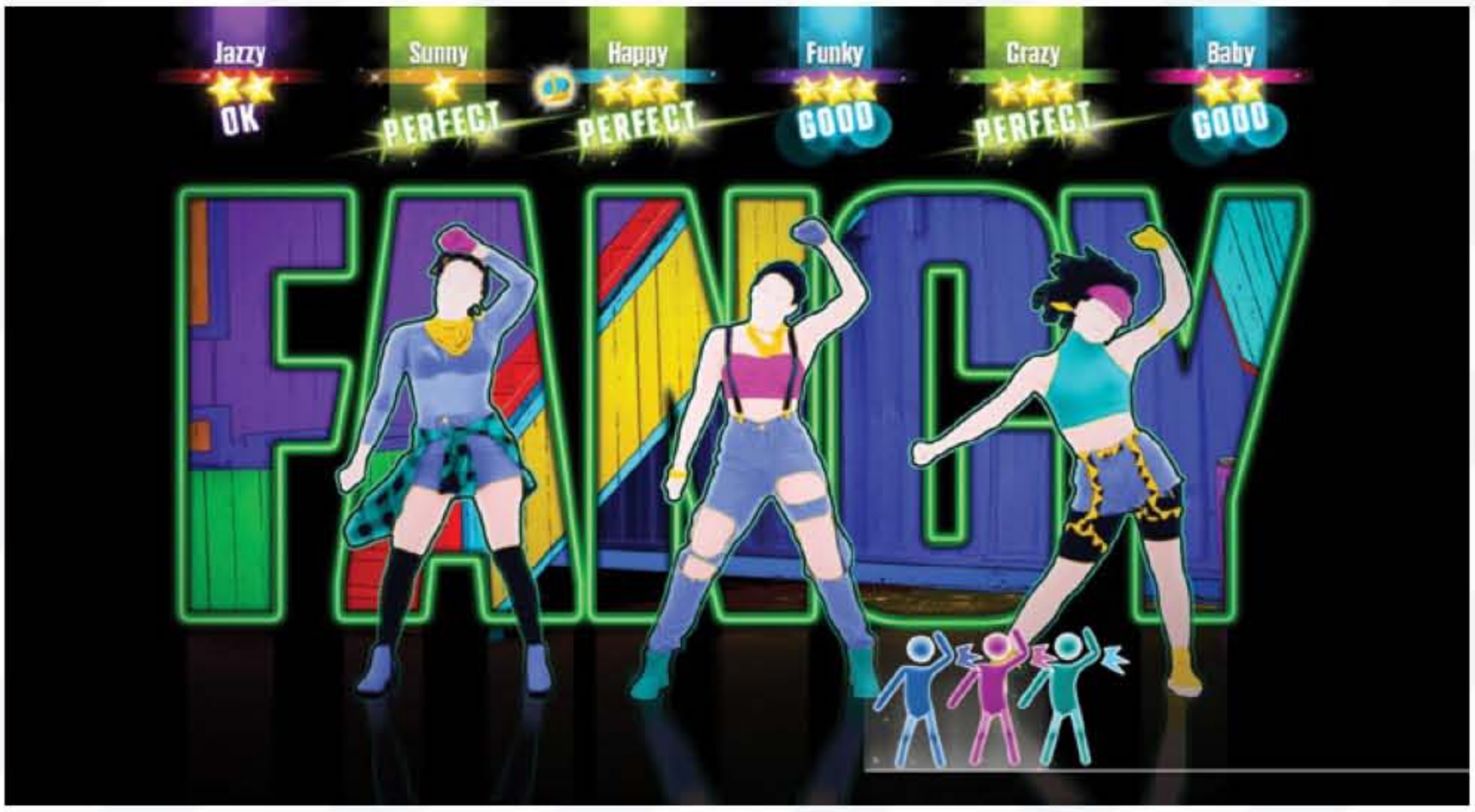
Antes de la serie de Ubisoft, los juegos de baile eran completamente enfocados en videojugadores, por poner un par de ejemplos, tenemos a **Dance Dance Revolution** o **Pump It Up**, que nos hacían bailar por horas.

La gran diferencia está en como se juega. Mientras en los ejemplos que te dimos debías usar las pieras para bailar a velocidades extremas, en Just Dance, sólo debes mover el control al ritmo que te muestran en pantalla, lo que incluso puedes hacer sentado.

Pero es ahi donde radica su principal característica, la improvisación. Al no tener pasos de baile exactos, puedes inventar los tuyos, y claro, la experiencia que tengas bailando será la que dictamine lo complejo que estos pueden llegar a ser.

No existen tapetes, todos los pasos los marcas sujetando el Wiimote mientras lo mueves al ritmo de la música, esa es la principal característica, que lo vuelve tan accesible para cualquier persona que quiera pasar un buen rato.

Quedarse sentado en las fiestas ya no será una opción después de jugar un buen rato con Just Dance



◀ Diversión para toda la familia.

▲ El diseño de los escenarios, es ideal para no parar de bailar.

▲ Esperamos que no derrumben nada en tu consola.

El principal factor para que un juego de baile sea popular, es la música que se escucha mientras sigues los pasos. Si es muy simple, por más que la mecánica sea buena, no lo vas a soportar.

En **Just Dance**, siempre se agregan los temas de moda, lo cual queda claro después de haber tenido el Gangnam Style en entregas pasadas.

Para este año, se han agregado nuevos y pegajosos temas que te pondrán a bailar aunque no tengas el Wiimote en la mano. Cantantes como Britney Spears o Bruno Mars estarán presentes con sus mejores canciones.

Además, por si fuera poco, Ubisoft se ha unido con otro fenómeno bastante curioso en cuanto a los juegos casuales, nos referimos a **Angry Birds**.

Se llegó a un arreglo con Rovio, la compañía que diseñó el concepto que ha sido un éxito en teléfonos celulares, para que sus personajes aparezcan en el juego, bailando con las famosas siluetas que conocemos de toda la vida.

Para que pudieran seguir los pasos bien, se trató de dar un aspecto de botargas, para que tengan piernas y brazos.

Como debes estar imaginando, el tema principal de **Angry Birds** fue adaptado para que puedas gozarlo con tus amigos en este divertido juego.

▼ Una de las imágenes más raras del juego.

REVIEW
Just Dance 2016

▶ Jugarlo en grupo es mejor.

▲ Realiza todas las coreografías puede ser un buen reto.

Practicar algunos movimientos con tus amigos para sus canciones favoritas, dará larga vida al juego

Como ya lo hemos indicado en otro momento. El principal problema de **Just Dance** es que realmente no ofrece nada nuevo en cada uno de sus entregas. Se ha desarrollado una App que puedes descargar desde tu teléfono para poder usarla como control, pero realmente no representa un avance en cuanto a la mecánica, pero será de gran ayuda en el momento en que faltan controles.

Si eres aficionado a esta serie, vale la pena por las nuevas canciones que se han agregado, pero no debes esperar nada que sea revolucionario.

Just Dance 2016 es un buen juego que se disfruta con los amigos, pero si no eres amante de la música como tal, tal vez deberías quedarte con la versión anterior o cualquiera de ellas que tengas e invertir el dinero en algún otro título para tu Wii U.

Creemos que ha llegado un momento clave para esta serie, el de renovarse o morir. No entiendan mal, el título es divertido, pero no justifica la compra si ya posees otro **Just Dance**. Confiamos en que Ubisoft se pondrá a trabajar para ofrecernos algo realmente fresco.

▲ Los géneros musicales son muy variados.

new NINTENDO 3DS™ XL

3D
CON
SEGUIMIENTO FACIAL

COMPATIBLE CON amiibo Y **NFC**

PALANCA C
CON
CONTROLES MEJORADOS

MAYOR
CAPACIDAD DE PROCESAMIENTO
QUE EL
Nintendo 3DS

BÚSCALO YA

y descubre un nuevo mundo de juegos

nintendo.com/es_LA/new-3ds

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores. El juego, la consola y figuras de amiibo se venden por separado. Las figuras mostradas no son de tamaño real y sus diseños pueden variar. La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar según el juego. Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo. Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.

Nintendo

▼ Una historia que te cautiva, que te lleva a otra dimensión.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Wii U

- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Aventura
- Jugadores
1
- Opinamos
Los halagos a este juego jamás son suficientes

EVERYONE E ESRB

El título que cambió el mundo de los videojuegos

Con el paso del tiempo se ven afectados algunos juegos, en muchos casos llega el olvido y se quedan en un baúl, si tienes suerte, alguien te contará de ellos. Pero existen casos raros, que superan el tiempo y olvido, se guardan en lo más profundo de nuestra memoria, se quedan justo en el corazón del videojugador.

No suceden muy seguido, pero solo a estos juegos se les considera leyenda. Por mucho, este título fue el que hizo que a los videojuegos se les tomara y considerara como un arte, es el estandarte de la época dorada en la industria en los noventas.

La historia del juego nos pone al mando de **Link**, quien al comenzar la aventura, no es más que un Kokiri sin hada, blanco de burlas, sin embargo, el destino le prepara una de esas sorpresas que dan sentido a la vida. Será el gran defensor de todo Hyrule.
Los calabozos del juego no sólo son enormes y llenos de acertijos, también son una maravilla en cuanto a diseño de videojuegos, con cada objeto pensado a conciencia para incluirse.

Las misiones secundarias a las que tenemos que enfrentarnos, no representan un descanso de la aventura principal, son un complemento que nos ayuda a comprender mejor los hechos y a darnos cuenta de que todo lo que vemos en pantalla, está vivo, esperando por nosotros.

© Nintendo

◀ Las amistades verdaderas, son eternas.

▼ El primer encuentro del bien y el mal.

▲ Enfoca bien a tus enemigos para atacarlos.

No creemos que exista otro juego tan personal como **Ocarina of Time**. Todos jugamos la misma historia, pero cada uno la vivió de manera diferente.

Esa es la magia que se logró crear y que no duró solamente de inicio a fin del juego, sino que, podemos apostar, aun todos recordamos y jamás olvidaremos esos atardeceres cabalgando a **Epona**. Hoy llega a la consola virtual, y el mundo que lo vio nacer ha cambiado, pero siempre hay esperanza para todos. Tenemos la oportunidad de jugarlo nuevamente, y para aquellos que nunca lo pudieron hacer, qué mejor que conocer la pieza maestra en la historia de los videojuegos, la obra perfecta.

Para los que compartimos este viaje hace años con **Link**, es momento de tomar la ocarina y regresar a esa época de luz, volver a darnos cuenta de cómo deben ser los videojuegos siempre.

Un momento especial

La aventura más grande jamás creada

Seguramente **Navi** sigue ahí esperándonos. **Ocarina of Time**, es el viaje de la vida de todo videojugador.

Es una descarga que todos debemos realizar en nuestro Wii U

▶ Cada pieza de los cristales es importante.

▶ Tendrás muchos movimientos.

▼ Cada enemigo te dará un poder diferente.

Kirby 64 The Crystal Shards

Diversión al estilo de los 64 bits

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Un juego que esperamos por mucho tiempo para la eShop**

La época dorada del Nintendo 64 no ha terminado. Somos de los que piensan que cada juego de esta consola vale la pena tenerlo en la eShop, aunque después recordamos **Superman 64** y se nos pasa.

En la generación de 64 bits, **Kirby** fue de los primeros personajes en presentarse junto con la consola, sufrió muchos cambios y tuvimos que esperar bastante hasta que lo tuvimos. Bien valió todo el tiempo. El estilo de gráficos que se usaron va muy bien con el género que se maneja (plataformas), ya que ese efecto de mundos 3D con vista en 2D siempre ha sido la formula a seguir para las plataformas.

Cuenta con minijuegos muy divertidos para cuatro personas

Te encontrarás con un nivel de dificultad que no exige mucho, sólo si deseas terminar el juego con todos los cristales en tu archivo.

Todo tiene un tiempo exacto, y creemos que este juego no pudo llegar en mejor momento. Se lanza como parte de los festejos por su aniversario, aunque también sabe como a gran tributo para uno de sus creadores. **Kirby The Crystal Shards** es una buena opción si deseas adquirir algún título del gran Nintendo 64.

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Wii Party U

NINTENDO NETWORK

INCLUYE Wii REMOTE™ PLUS
¡Compatible con 80 + ¡juegos de Wii Party U!)

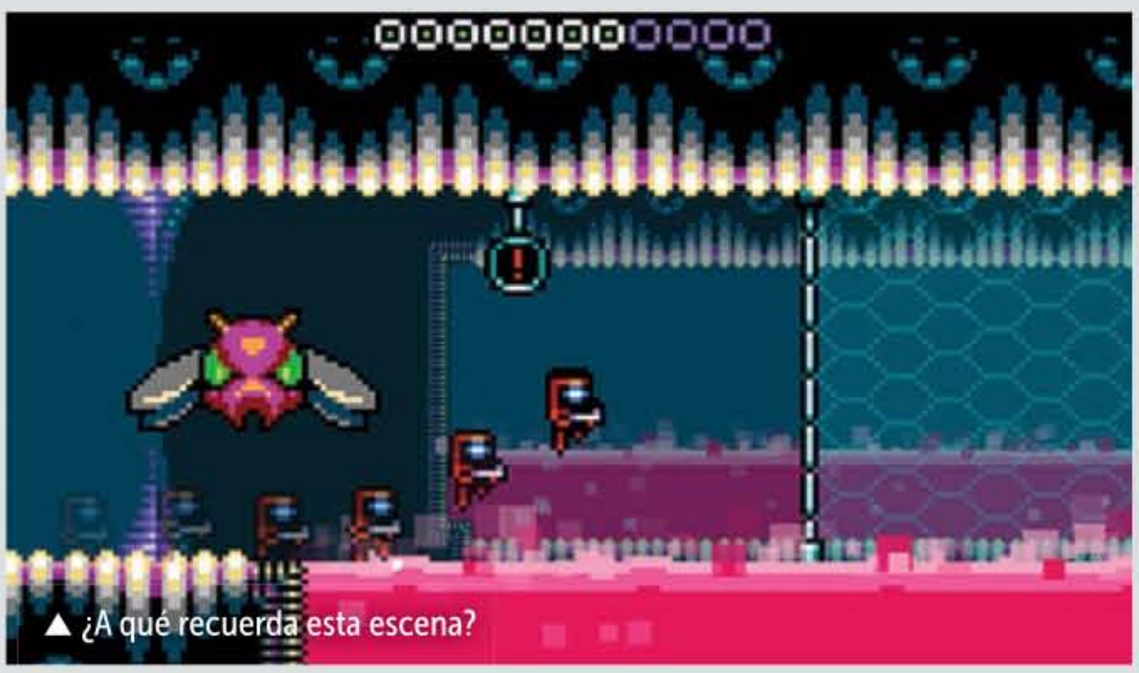
Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

Wii U™

▶ Corre por estas zonas para escapar.

▼ Las grietas son buenas pistas.



▲ ¿A qué recuerda esta escena?

Xeodrifter

Una gran experiencia para vivir en Wii U

- Compañía **Renegade Kid**
- Desarrollador **Renegade Kid**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **La segunda gran obra del estudio**

Dentro de un catálogo repleto de aventuras en mundos abiertos, con gráficos más allá de lo real y DLC por donde sea, es un bálsamo encontrar en la Consola Virtual juegos como **Xeodrifter**. Una propuesta que para todos los videojugadores retro los hará sentir como en los 90. Lo primero que notarás son las gráficas, en un estilo de antaño, con notorios pixeles. En la actualidad se está apostando mucho por esta característica, se piensa que es garantía, y hasta cierto punto se abusa de ello, pero en este juego se logró trabajar bien, consigue despertar varios recuerdos de sagas de antaño.

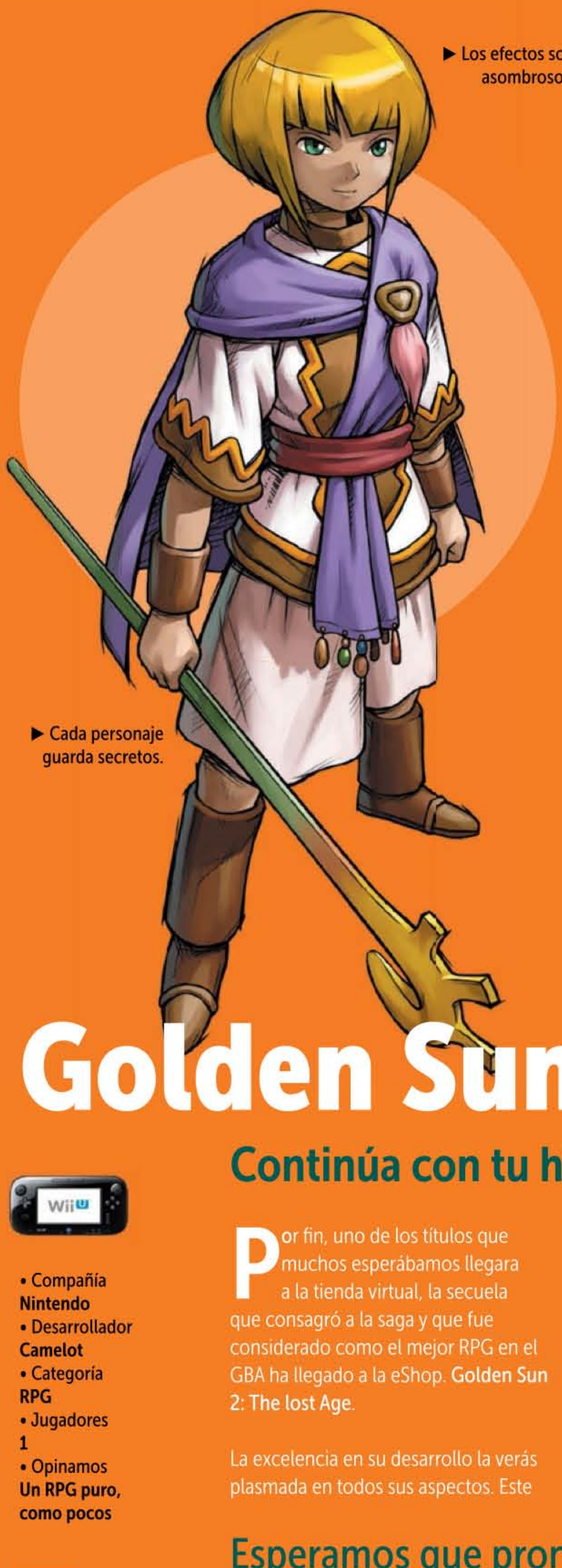
Un claro ejemplo de esto es que los mapas son muy parecidos a los de **Metroid**, incluso los mundos seguramente te traerán a la mente a **Samus**. No veremos un nivel de exploración tan al nivel de un **Metroid**, este juego lo desarrolla a su estilo.

Estamos seguros que tanto generaciones pasadas, como actuales, pueden disfrutar de este título por igual, su nivel de dificultad es bueno.

Es una buena referencia para iniciarte dentro de ese género que en su tiempo se le conoció como Metroidvania.

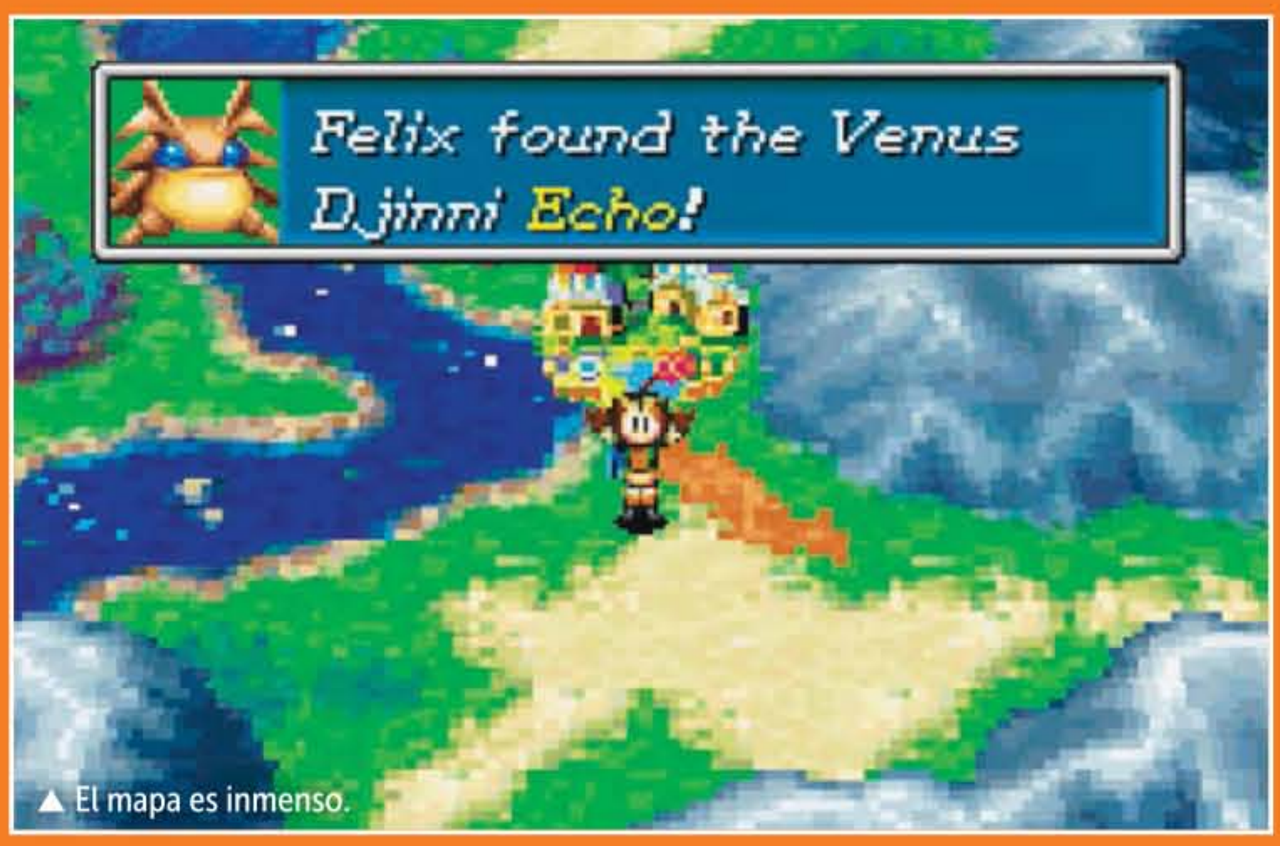
Un juego que tiene un estilo propio a pesar de contar con elementos de otras series populares

© Renegade Kid



► Los efectos son asombrosos.

► Cada personaje guarda secretos.



▲ El mapa es inmenso.

Golden Sun: The Lost Age

Continúa con tu historia de leyenda

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Camelot
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Un RPG puro, como pocos

Por fin, uno de los títulos que muchos esperábamos llegara a la tienda virtual, la secuela que consagró a la saga y que fue considerado como el mejor RPG en el GBA ha llegado a la eShop. **Golden Sun 2: The lost Age**.

La excelencia en su desarrollo la verás plasmada en todos sus aspectos. Este no fue sólo una secuela para continuar la serie, el trabajo fue elevar y potenciar todas sus características, La historia es mejor desarrollada, al igual que su música, es un deleite para todo RPG el contar con una conexión como lo es la música e historia, y esta obra lo logra.

Pero sin duda, uno de los puntos fuertes por lo que es recordado este gran título es por su apartado gráfico, ya que llevó al extremo de la perfección al Game Boy Advance. Se da catedra en la programación de detalles. Si eres de aquellos que quedaron enamorados con el Super Nintendo, este juego te hará recordar esos días en que tú y el control de SNES eran los mejores amigos del mundo.

Con las ventajas de Wii U, lo podrás disfrutar ya sea en el Gamepad o desde tu pantalla principal. No dudes en comprarlo en la eShop,es un juego que con el tiempo se mantiene vigente.

Esperamos que pronto se complete la trilogía con la versión de Nintendo DS

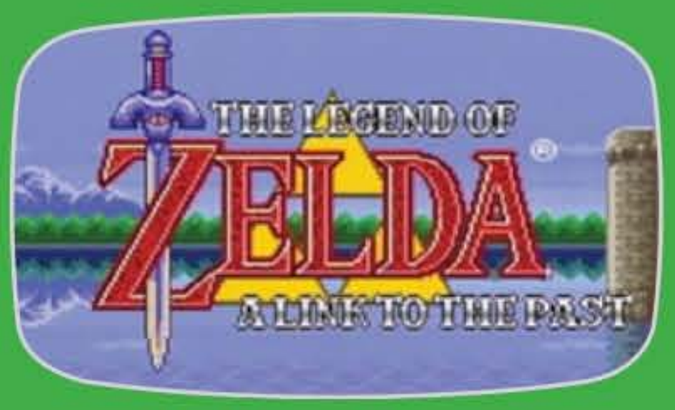
EVERYONE E ESRB

© Nintendo

Héroes de leyenda

▲ Revive los inicios de la serie con nuestro video de retrospectiva.

▲ Todas las novedades de **Tri Force Heroes** en nuestro canal.



▲ Disfruta nuestro Gamevistazo a **TLOZ: A Link to the Past**.

The Legend of Zelda

¡Suscríbete a nuestro canal!

- Los mejores videos de tus juegos favoritos de Nintendo los encuentras en nuestro canal.
- Te esperamos en youtube.com/RevistaCN

© 2015 Nintendo

C • L • U • B

Nintendo®

Revista Oficial

Welcome to Animal Crossing

HAPPY HOME DESIGNER

© 2015 Nintendo

C • L • U • B

Nintendo®

Revista Oficial

Welcome to Animal Crossing

HAPPY HOME DESIGNER

© 2015 Nintendo